Wii • GAMECUBE • DS • GAME BOY

08/06 Ausgabe 112 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

...EISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

N-ZONE
KOMPETENT
UNABHÄNGIG
EHRLICH
REDAKTIONS-GARANTIE

DER MEGA-HIT FÜR DS

NEW SUPER MARIO BROS.

ALLE GEHEIMNISSE, TIPPS + TEST

MIT GENIALER Wii-STEUERUNG AUF DEN SHOOTER-THRON?

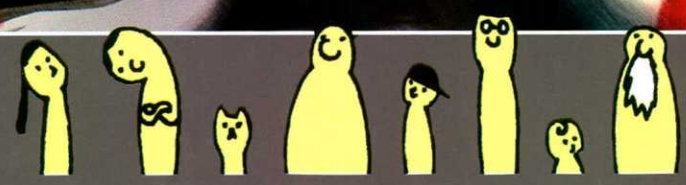
RED STEEL

EXKLUSIVE INFOS & BILDER PLUS ENTWICKLER-INTERVIEW

IM TEST

BIG BRAIN ACADEMY

DAS TAUGT NINTENDOS ZWEITES DS-GEHIRN-JOGGING!



4 194373 903306 08

SOMMERZEIT Nie kann man es den Leuten recht machen. Erst jammern alle, dass der Winter nie endet, jetzt ist es viel zu heiß.

VON LINKS NACH RECHTS:

OBEN:
Marius Wallat (Praktikant Redaktion)
Christoph Kraus (Freier Mitarbeiter)
Lars Kromat (Layout)
Sascha Dowidat (Freier Mitarbeiter)
René Weinberg (Layout)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Udo Crnjak (Redaktion)

UNTEN:
Sebastian Stange (Praktikant Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)

Nintendo im Aufwind

Zurück zum Marktführer? Wii überzeugt auch Kritiker.

Man darf Nintendo nicht abschreiben. Das müssen sich zahlreiche Kritiker eingestehen, die Nintendo vor der Computer- und Videospielmesse E3 bereits auf dem absteigenden Ast sahen. Wii biete keine HD-Grafik und die Performance solle ja auch nur etwas besser als die einer Xbox sein, so die Argumente der Nörgler. Das mag ja sogar stimmen, aber dass die Spielgrafik heutzutage ohnehin sehr gut ist, der günstige Preis des Wii ein unschlagbares Argument ist und die einzigartige Bewegungssteuerung ein völlig neues und massenmarktkompatibles Spielgefühl darstellt, wurde oft völlig ignoriert. Auch bei uns im Verlag hat Wii nach der starken Vorstellung der E3 und der Präsentation der (zu teuren?) PlayStation 3 neue Anhänger gefunden. Wir können es jedenfalls kaum erwarten, mehr Wii-Titel selbst zu spielen und euch in jeder Ausgabe mit den neuesten Informationen zu versorgen. Im Plus-Abo erhaltet ihr sogar eine DVD mit Videos zu zahlreichen Wii-Titeln, aber auch zu Spielen für den GameCube, den Nintendo DS und den Game Boy. Auf der DVD beschränken wir uns nicht nur auf Trailer der Hersteller, sondern präsentieren euch in bewegten Bildern Vorschau- und Testberichte sowie spannende Reportagen. Wenn auch ihr ein Plus-Abo abschließen wollt, dann schaut doch einfach mal auf die folgenden beiden Seiten 4 + 5, wo ihr alles zum Plus-Abo erfahrt.

DIE „NEUE" N-ZONE – EIN VOLLER ERFOLG

An dieser Stelle möchten wir uns zudem herzlich für das tolle Feedback zum neuen Look der N-ZONE bedanken. Alle Redakteure, Layouter und Praktikanten haben in den letzten Monaten keine Mühe gescheut, um dieses Vorhaben bestmöglich umzusetzen. Aber keine Sorge, mit dem neuen Design hört die Weiterentwicklung des Heftes nicht auf. Wenn auch ihr Kommentare oder Verbesserungsvorschläge zum Heft oder der DVD habt, dann schreibt uns doch einfach eine E-Mail an redaktion@n-zone.de. Außerdem möchten wir darauf hinweisen, dass in unserer Redaktion ab September wieder zwei Praktikantenstellen zu besetzen sind. Wenn ihr volljährig seid, mindestens zwei Monate Zeit habt, schreiben könnt und Videospiele eure Leidenschaft sind, dann freuen wir uns sehr auf eure aussagekräftigen Bewerbungen inklusive Lebenslauf und Probeartikeln. Schickt uns eure Bewerbungen per E-Mail an redaktion@n-zone.de oder per Post an N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth.

Viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe wünscht euer N-ZONE-Team

INHALT

NEWS

10 Allgemeine News

66 Import-News

REPORTAGE

30 Faszination Videospiele – Darum ist Spielen so wichtig

78 Flashback

JEDEN MONAT

4 Plus-Abo

69 Mini-Abo

83 DS-Abo

68 Hardware & Zubehör

96 Impressum

36 Infocenter

96 Inserentenverzeichnis

70 Leserbriefe

97 Nachspiel

74 Spielerforum

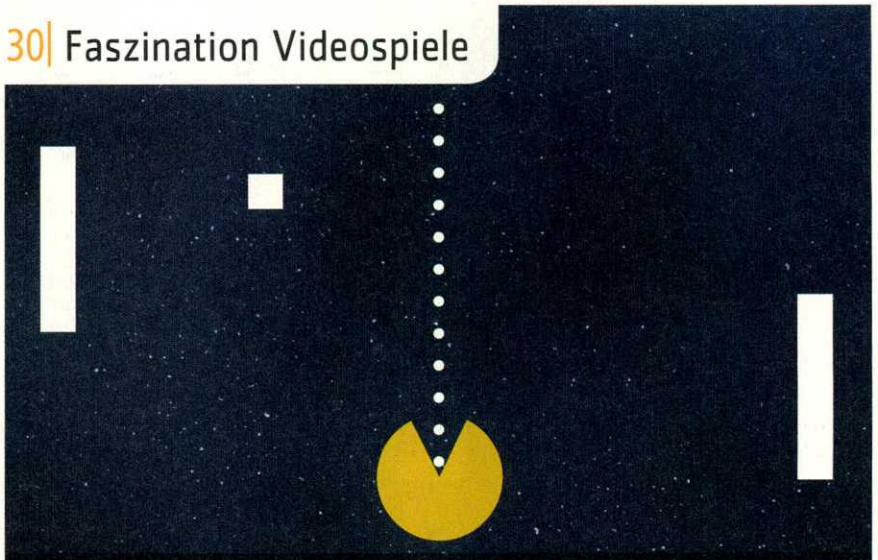
98 Vorschau

95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Ab durch die Hecke	48, 63
Animal Crossing: Wild World	11
Big Brain Academy	56
Call of Duty 3	24
Danny Phantom – Sein größter Gegner	65
Dragon Booster	63
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist Ihr Gehirn?	81
Electroplankton	60
Kelly Slater's Pro Surfer	81
Disneys Kim Possible – Dr. Drakkens Untergang	65
MegaMan X6	64
Metroid Prime Hunters	82
New Super Mario Bros.	11, 50, 84
Nintendogs: Dalmatian & Friends	62
Rayman Raving Rabbids	20
Pokémon: Diamond & Pearl	26
Pro Evolution Soccer	28
Red Steel	12
Sonic Wild Fire	22
Super Mario Sunshine	82
Super Monkey Ball Adventure	46
Swing Golf Pangya	67
Tamagotchi Connexion Corner Shop	80
The Legend of Zelda: The Twilight Princess	18
X-Men: The Official Game	80

30 | Faszination Videospiele



REPORTAGE: Mehr als nur ein Hobby – wir beleuchten das Phänomen Videospiele.

12 | Red Steel

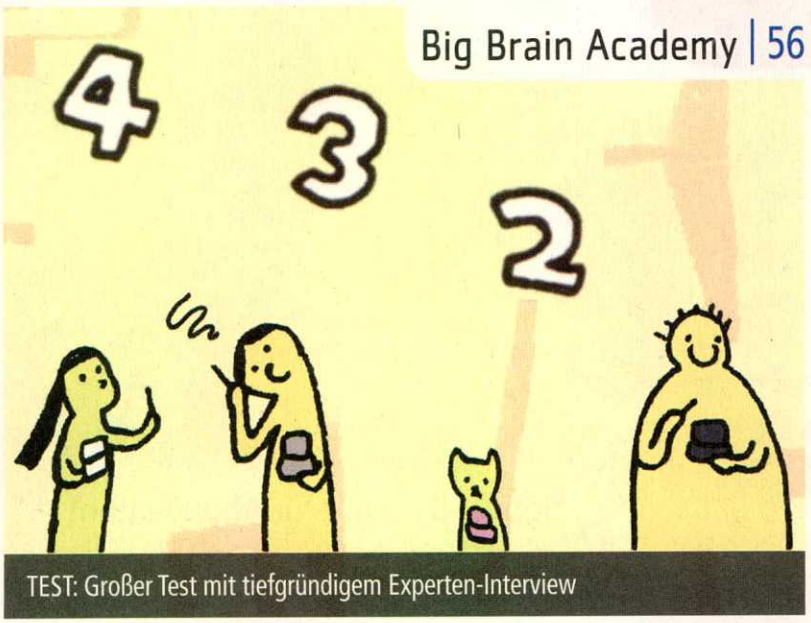
VORSCHAU: Ob mit Schwertern oder Knarren – das Wii-Spektakel hat's in sich!

26 | Pokémon: Diamond & Pearl

VORSCHAU: Brandheiße Infos zum neuesten DS-Spiel mit den Sammelmonstern

New Super Mario Bros. | 50

TEST: Detaillierter Test der deutschen Version plus Lösung ab Seite 84



Big Brain Academy | 56

TEST: Großer Test mit tiefgründigem Experten-Interview

Nintendogs: Dalmatian & Friends | 62

TEST: Das neueste Spiel mit Nintendos drolligen Vierbeinern

VORSCHAU

Wii

24 Call of Duty 3
20 Rayman Raving Rabbids
12 Red Steel
22 Sonic Wild Fire
18 The Legend of Zelda: Twilight Princess

Nintendo DS

26 Pokémon: Diamond & Pearl
28 Pro Evolution Soccer

TEST

GameCube

48 Ab durch die Hecke
46 Super Monkey Ball Adventure

Nintendo DS

63 Ab durch die Hecke
56 Big Brain Academy
63 Dragon Booster
60 Electroplankton
50 New Super Mario Bros.
62 Nintendogs: Dalmatian & Friends

Game Boy Advance

65 Danny Phantom – Sein größter Gegner
65 Disneys Kim Possible – Dr. Drakkens Untergang
64 MegaMan Battle Network 6

TIPPS

GameCube

81 Kelly Slater's Pro Surfer
82 Super Mario Sunshine
80 X-Men: The Official Game

Nintendo DS

81 Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist Ihr Gehirn?
82 Metroid Prime Hunters
84 New Super Mario Bros.
80 Tamagotchi Connexion Corner Shop

DVD-INHALT

DVD NUR IM PLUS-ABO ERHÄLTLICH!

SEITE 1:

THEMA DES MONATS

Red Steel (Wii)

VORSCHAU

Wii:
Elebits
Metroid Prime 3: Corruption
Super Mario Galaxy
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Wii: E3-Eindrücke aus erster Hand

GameCube:
Baten Kaitos Origins
The Legend of Spyro: A New Beginning

Nintendo DS:
Magnetica
Mega Man ZX
Phoenix Wright A. A.: Justice for All
Pro Evolution Soccer 2007
The Legend of Spyro: A New Beginning

Game Boy Advance:
Mega Man Battle Network 6
The Legend of Spyro: A New Beginning

TEST

GameCube:
X-Men: The Official Game

Nintendo DS:
Big Brain Academy
Electroplankton
FIFA Fußball-WM 2006
Lost Magic
New Super Mario Bros.
Nintendogs: Dalmatian & Friends
X-Men: The Official Game

Game Boy Advance:
FIFA Fußball-WM 2006
X-Men: The Official Game

BONUS

New Super Mario Bros.: Alle Geheimnisse

SPIEL-TRAILER

Capcom Classics Mini Mix
Mega Man Battle Network 6
Mega Man ZX
Miss Spider
Panzer Tactics DS
Phoenix Wright A. A.: Justice for All
Pro Evolution Soccer 2007
Rayman Raving Rabbids

FILM-TRAILER

Ab durch die Hecke
Flug 93
The Sentinel – Wem kannst du trauen
World Trade Center

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD xx/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

Das N-ZONE Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 2:

DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

SONY

PlayStation 3:
Full Auto 2: Battlellines
Genji 2
Indiana Jones 2007
Heavenly Sword
Metal Gear Solid 4 – Interview und Trailer
MotorStorm
Resistance: Fall of Man
Unreal Tournament 2007
Virtua Fighter 5
Warhawk

PlayStation 2:
FlatOut 2
God of War II
Tourist Trophy

PlayStation Portable:
Gangs of London
Killzone Liberation
LocoRoco
Metal Gear Acid 2
Metal Gear Solid: Portable Ops
Mortal Kombat Unchained
Ratchet & Clank: Size Matters
Tomb Raider: Legend

MICROSOFT

Xbox 360:
F.E.A.R.
Gears of War
Halo 3
Heavy Rain
Medal of Honor: Airborne
Rainbow Six: Vegas
Rockstar Games präsentiert Tischtennis
Rumble Roses XX
Shadowrun
Splinter Cell Double Agent
The Darkness

Xbox:
Dreamfall: The Longest Journey
Mortal Kombat: Armageddon
Scarface
The Da Vinci Code – Sakrileg

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PlayStation 2 u. v. m.

- Exklusiv im Abo: die N-ZONE-DVD mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG,
Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

Für Österreich: Leserservice GmbH,
St. Leonharder Str. 10, A – 5081 Anif,
Österreich; Tel: +43 (0)6246 882 882;
Fax: +43 (0) 6246 8825 277;
E-Mail: computec@leserservice.at

… oder einfach und bequem
online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

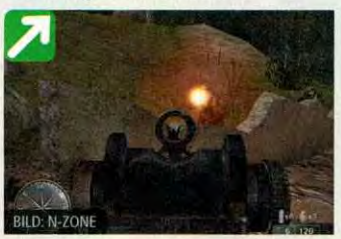
TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

VON WEGEN SOMMERLOCH
Mit *New Super Mario Bros.*, *Big Brain Academy* und *Electroplankton* geht's für DS-Fans gemütlich in den Sommer.

HIRN SETZT SICH DURCH
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist Ihr Gehirn? schaffte es sofort auf Platz 1 der Nintendo-DS-Charts.

POKÉMANIACS JETZT MIT ZEITGEFÜHL
Die neuen Pokémon-Editionen *Diamond & Pearl* für den DS verfügen über einen Echtzeit-Tag-und-Nacht-Wechsel.



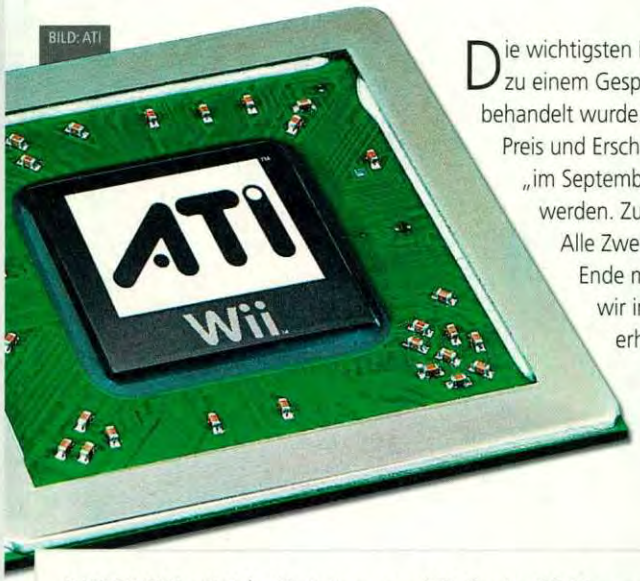
WEITER GEHT'S AUF Wii!
Rayman, *Sonic* und *Call of Duty*: Es gibt neue Infos zu den Wii-Fortsetzungen der beliebten Serien!

DEM DRACHEN FEHLT FEUER!
Dragon Booster von Konami krankt an einer verkorksten Steuerung. Zudem kennt die US-TV-Serie hier kein Mensch.

Satoru Iwata steht zum Namen Wii

Auf einem Business-Treffen offenbarte Nintendo interessante Fakten!

NINTENDO CO., LTD CORPORATE MANAGEMENT POLICY BRIEFING



Die wichtigsten Köpfe bei Nintendo trafen sich kürzlich zu einem Gespräch, bei dem auch das Thema Wii behandelt wurde. So stellte Satoru Iwata dort klar, dass Preis und Erscheinungstermin der neuen Konsole „im September oder sogar noch vorher" offenbart werden. Zur Konsolentaufe steht er nach wie vor: Alle Zweifler würden den Namen „Wii" am Ende mögen. Weitere Informationen haben wir im Gespräch mit John Swinimer von ATI erhalten! **(ck)**

INTERVIEW mit John Swinimer von ATI, Senior PR Manager

≫ Wir sind bereit! ≪

Der Chip-Hersteller ATI sammelte bereits mit der Fertigung des GameCube-Grafikchips „Flipper" Erfahrung und produziert bald den Wii-Chip. Wir sprachen mit John Swinimer.

Viele Xbox-360-Fans sind am Launchtag leer ausgegangen. Wie gewährleisten ATI und Nintendo, dass es Ende 2006 genügend Konsolen gibt?
ATI entwickelt in Zusammenarbeit mit Nintendo ja nur den Grafikchip für Wii. Nintendo muss sicherstellen, dass es eine ausreichende Anzahl an Chips bestellt, damit genügend Konsolen in den Handel gelangen.

Habt ihr schon mit der Massenproduktion des Wii-Chips „Hollywood" begonnen?
Wie angedeutet, ist ATI für die Chip-Technologie bereit. Nun muss Nintendo entscheiden, wann die Chips produziert werden.

Wie leicht lassen sich mit eurem ATI-Chip Spiele für Wii entwickeln?
ATI hat den „Hollywood"-Chip mit den Entwicklerwünschen im Hinterkopf entworfen. Dies war schon beim GameCube-Chip „Flipper" so, der den Programmierern einige Vorzüge bescherte. Die Spieleentwickler möchten sich darauf konzentrieren, dem Spieler ein innovatives Gameplay zu bieten. ATI stellt sicher, dass sich der Entwicklungsprozess nicht verlangsamt und die Spiele rechtzeitig in die Läden kommen.

Nintendo peilt einen massenmarktkompatiblen Preis an. Wie günstig sollte Wii also sein, dass auch Nichtspieler die Konsole kaufen?
Wenn es um den Preis geht, müsst ihr schon Nintendo fragen. Aber ihr habt einen sehr interessanten Punkt aufgegriffen. ATI und Nintendo arbeiten zusammen, um auch Gelegenheitsspielern eine großartige Spielerfahrung zu bieten. Wichtig war uns, dass es keine langen Ladezeiten gibt. Einfach den Controller in die Hand nehmen und los geht's!

Gerüchten zufolge liefen alle Wii-Spiele auf der E3 auf GameCube-Entwicklungs-Kits. Kannst du dazu etwas sagen?
Sorry, leider nicht! Aber lasst mich noch etwas mitteilen: Ich befinde mich gerade in New York auf einem Journalisten- und Analysten-Event. Dort stellen wir auch Wii an einem eigenen Stand vor. Dies ist nur ein Beispiel für die langjährige Beziehung zwischen Nintendo und ATI. Für den Spieler resultiert daraus eine großartige Konsole!

New Super Mario Bros.

Der Röhren-Navigator durchs Pilzkönigreich!

SPIELEBERATER | **Hersteller:** Future Press, **Termin:** 30. Juni, **Web:** www.future-press.de

240 Sternenmünzen in 80 Levels, zwei versteckte Welten und etliche geheime Warp-Röhren und Kanonen – da verliert der geneigte Gumba-Stampfer leicht den Überblick! Die Profispieler von Future Press bringen nach dem Spieleberater zu *Animal Crossing: Wild World* ein 128-seitiges Lösungsbuch in die Läden, das alle Seiten des Pilzkönigreichs beleuchtet. Neben Feindanalysen und Einzelheiten zu den neuen Moves besticht das gut strukturierte Buch durch Levelkarten zu jedem einzelnen Gebiet. Der witzige Schreibstil trägt seinen Teil zur unterhaltsamen und informativen Lektüre bei. Ihr bekommt den offiziellen Spieleberater zu *New Super Mario Bros.* unter der ISBN 3-937336-60-5 beim Buchhändler eures Vertrauens. **(ck)**

GEWINNSPIEL

Pilzführer für Gourmets

Zusammen mit Future Press gibt es fünf Spieleberater zu gewinnen!

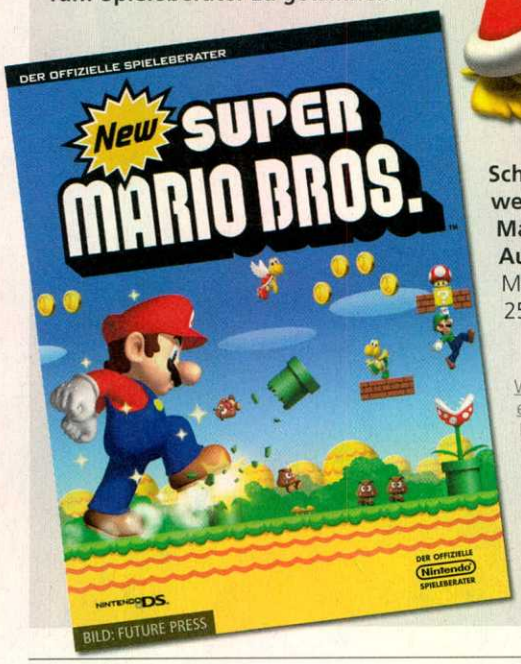


BILD: FUTURE PRESS

Schreibt uns einfach, in welchem Arcade-Spiel Mario seinen ersten Auftritt hatte. Ein Tipp: Marios Debüt liegt exakt 25 Jahre zurück.

Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96!
Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „24". Einsendeschluss ist der 1. August 2006.

NEWS-TICKER

BILD: HASBRO

MARIO-MONOPOLY Schlossallee gegen Nord- und Südbahnhof? Nintendo-Fans können bald um Arwings und Karts feilschen: Hasbro veröffentlicht in den USA im Juli ein lizenziertes Original-*Monopoly*, bei dem ausnahmsweise kein Controller benötigt wird. Als Spielfiguren gibt es DK-Fässer, Koopa-Panzer und Deku-Stiefel. Ereignisfelder werden als ?-Blöcke präsentiert. Wir haben bei Hasbro Deutschland nachgefragt: Möglicherweise erscheint das Sammlerstück hierzulande im 4. Quartal, aber sicher ist der Release nicht.

TIERSCHUTZ Lob für *Nintendogs* von der PETA: Die Tierschutz-Vertreter würdigen den DS-Welpensimulator als „bestes tierfreundliches Videospiel". Nintendos General Manager Dr. Bernd Fakesch nahm den PETA Europa Proggy Award entgegen.

DS-DOWNLOADS Die in der Spielanleitung von *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* erwähnten DS-Download-Stationen sollen im dritten Quartal in ausgewählten Läden platziert werden. Einzelheiten über die Demos oder Boni (z. B. neue Sudoku-Puzzles) folgen noch. Jedoch ist schon bekannt, dass man mit Wii Inhalte für DS herunterladen kann.

Wii-DETAILS Virtual-Console-Spiele werden laut Satoru Iwata zwischen 500 Yen (ca. € 3,50) und 1.000 Yen (ca. € 7,-) kosten.

Animal Crossing: Wild World

Was ist los im Juli?

1. Juli: Flohmarkt (ganztägig)
Dein Nachbar besitzt ein cooles Item, das du selbst gerne hättest? Heute ist deine Chance, ihm den Gegenstand abzuluchsen!

8. Lala-Tag (ganztägig)
Singen ist angesagt: Bestimme, welcher Bewohner die schönste Stadtmelodie pfeift, und lehne ab, wenn sie dir nicht gefällt!

16. Insektikus-Turnier (12 bis 18 Uhr)
Wer macht den Fang des Tages? Geht zu Törtel und lasst euch einen Kescher schenken. Wer bis 18 Uhr den dicksten Brummer gefangen hat, erhält einen Pokal und einen Brief.

23. Schmeicheltag (ganztägig)
Seid nett zu den übrigen Bewohnern und schmeichelt ihnen mit Komplimenten! Wenn ihr die richtigen Worte findet und sie einige Tage später bekräftigt, wächst die Freundschaft.

Red Steel

VIDEO AUF DVD

Wir haben heiße, deutschlandexklusive Infos für euch.

Fakten

- Einzelspielermodus soll etwa 10 bis 12 Stunden lang sein
- Der Spieler muss sich den Respekt dreier Yakuza-Clans erkämpfen.
- Man lernt im Dojo laufend neue Techniken für den Schwertkampf dazu.

AUTOR: UDO CRNJAK

Wie sagt man so schön: Entscheidend für den Erfolg einer Konsole ist nicht die Konsole selbst, sondern die Spiele. Diese Videospiel-Weisheit gilt ganz besonders zum Launch einer neuen Plattform. Nintendo greift Wii mit einem starken Line-up bereits selbst mächtig unter die Arme, indem drei der kräftigsten Zugpferde (*Mario*, *Zelda*, *Metroid*) aus dem Franchise-Stall gelassen werden. Im Drittherstellter-Lager erweist sich Ubisoft als neu gewonnener Unterstützer des Aussteiger-Konzepts. *Red Steel* wirbelte, neben den Nintendo-eigenen Produkten, auf der E3 am Wii-Stand den meisten Staub auf.

DER FALSCHE ORT ZUR FALSCHEN ZEIT

Das erste Treffen mit den Eltern der Freundin ist immer ein heikles Thema. Wenn sich dann auch noch herausstellt, dass der Vater der Herzdame ein Oyabun (Oberhaupt eines mächtigen Yakuza-Clans) ist, verleiht das der Situation unweigerlich etwas Bedrohliches. Trotz dieser besonderen Umstände hält sich der Hauptcharakter bei der ersten Verabredung, ausgerechnet auch noch in einem japanischen Restaurant, mit seiner Freundin Miyu und ihrem Vater Isao Sato (besagtem Unterwelt-Boss) recht wacker und bleibt cool und

VOLLER EINSATZ Die Yakuzas verlangen dem Spieler einiges an Zielgenauigkeit ab. BILD: UBISOFT

WAS TUN? Hat man den Kampf gewonnen, kann man entscheiden, was mit dem Gegner passieren soll. BILD: UBISOFT

KEINE GNADE Die einzelnen Clans stellen sich dem Spieler zahlreich in den Weg. BILD: UBISOFT

Der Clan der Geishas

Wer behauptet, Frauen hätten nicht das Zeug zum Yakuza, der irrt sich gewaltig.

Dieser Yakuza-Clan wird von Tokais Geliebter Mama San geführt. Sie ist schön, aber auch überaus gewissenlos und gefährlich. Sie machte sich die Aufregung um Isao Satos Tod und die Entführung seiner Tochter zunutze, um das Geisha-Viertel ihren radikalen Vorstellungen anzupassen. „Schöner, sexier und absolut tödlich" ist Mama Sans Motto für ihre neuen weiblichen Yakuzas.

gelassen. Allerdings kommt es, wie es kommen muss: Das Restaurant wird angegriffen. Die Angreifer stellen sich als Yakuzas eines konkurrierenden Clans heraus und haben es auf den Vater der zukünftigen Braut und sein Katana-Schwert, das so genannte Katana-Giri, abgesehen. Die wertvolle Klinge ist nicht nur eine Waffe, sondern auch Symbol für die Macht des alten Mannes und seine Stellung in der japanischen Unterwelt. Obwohl der Hauptcharakter den Diebstahl vereiteln kann, schaffen es die Angreifer, die Freundin zu entführen und ihren Vater tödlich zu verletzen. Während seiner letzten Atemzüge presst er aus dem Helden das Versprechen heraus, seine Tochter zu retten – koste es, was es wolle. Damit der Spieler, in der Rolle des Protagonisten, diese gewichtige Aufgabe erfüllen kann, bekommt er das Katana-Giri überreicht. Mit dem übergroßen Buttermesser in der Tasche und einer mächtigen Portion Wut im Bauch jettet er nach Japan, um es mit Tokai und seinem Clan aufzunehmen. Dieser leicht übergeschnappte und besonders machthungrige Oyabun steckt hinter dem Anschlag auf Isao Sato und Miyus Entführung.

EIN LANGER WEG ZUR PERFEKTION

Da die japanische Mafia sehr großen Wert auf Tradition und Respekt legt, ist der Einsatz des Katana-Giri unerläss-

HEILE WELT Noch ist dieses Büro in einem aufgeräumten Zustand … noch. BILD: UBISOFT

Vorbereitung ist alles

Die Entwickler geben sich viel Mühe, um die Yakuza-Thematik authentisch zu vermitteln.

Die Jungs von Ubisoft Paris haben in der Vorbereitungsphase zu *Red Steel* nicht nur massig Infos über Japan gesammelt, sondern auch vor Ort etwa 7.000 Fotos geschossen.

BILD: UBISOFT

BILD: UBISOFT

SPIELHÖLLE Im Viertel der Glücksspieler geht es immer laut zu. Nicht zuletzt wegen der Ballerei. BILD: UBISOFT

MÄCHTIGE WUMME Mit der Schrotflinte kann man auf geringe bis mittlere Distanz eine Menge Schaden anrichten. BILD: UBISOFT

lich. „Der Spieler muss sich durch mehrere Kreise der Yakuza-Unterwelt kämpfen und den Respekt der drei mächtigsten Clan-Bosse erlangen", beschreibt Nicolas Eypert, Creative Director bei Ubisoft Paris, diesen Aspekt. Damit der Spieler im Kampf gegen Tokai nicht sofort den Löffel abgibt, muss er zu Beginn allerdings erst den Umgang mit dem Schwert lernen. Direkt nach der Ankunft in Japan trifft der Held auf Otori, einen Ex-Yakuza, der die japanische Unterwelt aus moralischen Gründen und seiner Tochter zuliebe verlassen hat und jetzt einen Dojo besitzt. „Otori unterrichtet den Helden in einem beidhändigen Samurai-Schwertkampfstil. Mit der rechten Hand führt man das Katana und mit einem Kurzschwert, dem Tanto, in der linken Hand blockt man gegnerische Angriffe ab", erklärt Eypert. Wie in keinem Spiel zuvor stehen der Hauptcharakter des Spiels und der Spieler vor dem Bildschirm in enger Verbindung. „Man hält den Controller wie ein Schwert und jede Bewegung, die man macht, wird direkt ins Spiel übertragen. Um einen Gegner zu besiegen, muss man das richtige Timing und die richtigen Schlagkombinationen finden. Der Spieler trifft im Spiel auf unterschiedliche Feinde mit unterschiedlichen Techniken und muss deshalb laufend neue Combos und Techniken lernen", verdeutlicht Damien Moret,

GROSSE INTERAKTIVITÄT Hier erkennt man sehr schön, wie vielfältig sich die Umgebungen zerlegen lassen. BILD: UBISOFT

KAWUMM Der Fokus des Spiels liegt eindeutig auf Action. BILD: UBISOFT

NETTES DETAIL Neigt man die Wii Remote zur Seite, so hält der Held die Waffe ebenfalls leicht schräg. BILD: UBISOFT

» Der Spieler muss zu Beginn erst den Umgang mit dem Schwert lernen. «

Der Clan der Glücksspieler

Für diese Yakuza ist das Geschäft ein niemals endendes Spiel.

Im Viertel des Glücksspiels hat Tetsuo das uneingeschränkte Sagen. Seine große Leidenschaft ist das Zocken und Wetten. Aus diesem Grund ist es nicht unbedingt nötig, sich Tetsuos Respekt mit Waffengewalt zu erarbeiten. Er begegnet dem Spieler mit einer Reihe von schwierigen Aufträgen, die Tetsuos Wettsucht befriedigen und so seinen Respekt dem Spieler gegenüber wachsen lässt.

BILD: UBISOFT

Marketing Manager bei Ubisoft Paris, das Schwertkampfsystem.
Die zweite Säule des Gameplays sind die Ballerpassagen. „Die Handhabung der Waffen wollten wir nicht nur möglichst unterhaltsam gestalten, sondern auch bestmöglich an den neuen Controller anpassen. Wir haben auf die Integration von Dutzenden von Waffen verzichtet, dafür soll der Spieler mit den vorhandenen Waffen richtig Spaß haben. Eine Schrotflinte zum Beispiel feuert man im Spiel ab wie jede andere Waffe. Zum Nachladen kann man aber mit dem Nunchak eine Ein-Hand-Nachlade-Bewegung ausführen, wie wir sie etwa von Arnie in einem seiner *Terminator*-Streifen gesehen haben", beschreibt Damien Moret diesen Teil der Steuerung.
Die Entwickler haben allerdings nicht nur sehr großen Wert auf die kreative Verwendung der Wii Remote und des Nunchaks gelegt. Zusätzlich zu den Ballerpassagen und dem Schwertkampf-Feature integrierten sie das Fokus-System. „Wir wollten dem Spieler den Kodex der Samurai etwas näher bringen. Ein Samurai hat sich derart unter Kontrolle, dass er mitten im Kampf in Sekundenbruchteilen entscheiden kann, ob er einen Gegner nur verletzen oder töten will. So kamen wir auf das Fokus-System. Der Spieler friert die Zeit ein und wählt in Ruhe seine Zielpunkte aus. Mit einem Kopfschuss

INTERVIEW mit Damien Moret, Marketing Manager, und Nicolas Eypert, Creative Director, von Ubisoft Paris.

≫ Red Steel vermittelt sehr gut die Idee, die hinter Wii steckt. ≪

***Red Steel* war einer der ersten Wii-Titel, die überhaupt präsentiert wurden. Warum ist das Spiel das perfekte Beispiel, um der Welt zu zeigen, wie innovativ der Wii-Controller wirklich ist?**

DAMIEN MORET: Beim Controller stehen die Bewegungen des Spielers im Vordergrund. Die Aktionen des Spielers werden 1:1 auf den Bildschirm übertragen. In unserem Fall zielt der Charakter im Spiel genau dorthin, wo der Spieler mit der Wii Remote hinzielt. Das vereinfacht die Ego-Shooter-Steuerung erheblich. Und die Schwertkämpfe laufen so ab, als ob der Spieler wirklich ein Schwert in der Hand hält.

NICOLAS EYPERT: Am Beispiel der Schwertkämpfe kann man die neue und innovative Steuerung am besten erklären. Bisher konnte man in keinem Spiel Schwertkampf-Moves ausführen, ohne Knöpfe zu drücken. In *Red Steel* geht das völlig ohne Tastendrücken. Das vermittelt sehr gut die Idee, die hinter Wii steckt!

Uns ist zu Ohren gekommen, dass es eine lustige Geschichte zur Entstehung der Grundidee von *Red Steel* gibt. Können Sie uns erzählen, was passiert ist?

DAMIEN MORET: Als wir den Controller zum ersten Mal ausprobierten, waren wir ganz begeistert und fuchtelten wild damit herum. Nur dieser eine Spieldesigner blieb immer ganz faul sitzen und steuerte das Spiel mit minimalen Bewegungen – trotzdem schnitt er meistens besser ab als wir! Da begriffen wir: Wenn man den Wii-Controller meistern will, muss man lernen, seine eigenen Bewegungen zu beherrschen! Um diese Idee der Körperbeherrschung weiter zu vertiefen, sind wir nach Asien geflogen. Als feststand, dass wir ein Spiel mit Schusswaffen und Schwertern machen würden, das in Asien spielt, war für uns schnell klar, dass der Schauplatz Japan sein musste.

Warum ausgerechnet Japan?

NICOLAS EYPERT: Wir haben nach einem Setting gesucht, das eine direkte Verknüpfung von Gewalt und der zunehmenden Beherrschung des Gameplays möglich macht. Und in Japan findet man genau das – die traditionellen und geschichtsträchtigen Kampfkünste treffen auf die harte, moderne Welt. Das war also die grundlegende Idee, die wir zu Beginn des Spiels hatten.

Herr Eypert, Sie sind der Creative Director von Red Steel und haben demzufolge die Möglichkeit, dem Team eine Menge Input zu liefern. Wie entstand die Idee zu *Red Steel*?

NICOLAS EYPERT: Zu Beginn haben wir uns zusammengesetzt, um in mehreren Brainstorming-Sessions Ideen zu sammeln. Im Zentrum dieser wichtigen Phase stand ganz klar der neuartige Controller. Wie fühlt er sich in der Hand an, wie spielt es sich mit der Wii Remote? Werde ich die Herausforderung meistern, die der Controller an mich stellt?

Wie lange wird es dauern, bis man das Spiel komplett durchgespielt hat?

DAMIEN MORET: Der Einzelspielermodus dürfte zehn bis zwölf Stunden lang sein. Dazu kommen mehrere zusätzliche Splitscreen-Levels und -Modi. Die Mehr-

ABWEHR UND KONTER Setzt man im richtigen Moment den Nunchak ein, wehrt man den Angriff ab und kann kontern. BILD: UBISOFT

zum Beispiel tötet man einen Gegner, mit einem Schuss ins Bein verwundet man ihn, man kann ihm aber auch die Waffe aus der Hand schießen", erklärt Damien Moret. „Diese Fähigkeit erlernt der Hauptcharakter etwa ab der Mitte des Spiels. Die dafür nötige Fokus-Zeit gewinnt man, indem man überwiegend seine Feinde verschont, anstatt sie im Kugelhagel zu durchlöchern", ergänzt Nicolas Eypert.

JAPANISCHE UNTERWELTEN

Die Entwickler haben das starke Traditionsbewusstsein der Yakuza sehr gut in puncto Gameplay umsetzen können. Auch bei der optischen Gestaltung gehen die *Red Steel*-Macher mit großer

spielermodi werden natürlich alle Features der beiden Controller und der Lautsprecher unterstützen.

Wann hat Sie Nintendo davon in Kenntnis gesetzt, dass im Wii-Controller ein kleiner Lautsprecher eingebaut sein wird? Werden Sie den Lautsprecher auch im Spiel verwenden?
DAMIEN MORET: Tatsächlich haben wir erst vor wenigen Wochen, kurz vor der E3, davon erfahren. Wie genau wir dieses Feature im Spiel einbauen werden, kann ich leider noch nicht verraten.

Sind Sie bis jetzt mit der Wii-Hardware zufrieden?
DAMIEN MORET: Für Wii ein Spiel zu entwickeln, bedeutet eine komplette Wendung der bisherigen Art, Videospiele zu programmieren. In der Vergangenheit war es bisher immer so: Ein Konsolenhersteller besucht ein Entwicklerstudio, um eine neue Plattform vorzustellen. Es wird eine aufwendige Präsentation mit Unmassen von Fakten, Zahlen und technischen Details veranstaltet. Und die Botschaft hinter all dem ist immer dieselbe: NOCH stärker, NOCH leistungsfähiger, bessere Grafik. Als wir mit Nintendo wegen der neuen Konsolengeneration zusammentrafen, gaben man uns lediglich eine Vorstellung von dem neuen Controller. Und das war eine gute Sache, schließlich dreht sich bei Wii alles um den Controller und den Spaß, den man beim Spielen damit hat.

Was ist an den Gerüchten dran, dass viele Hersteller in der Anfangsphase ihrer Spielentwicklungen GameCube-Development-Kits verwendet haben? Sogar auf der E3 sind angeblich einige Titel auf GC-Dev-Kits gelaufen.
DAMIEN MORET: Ich kann nur für ***Red Steel*** sprechen und das ist auf der E3 auf einem Wii-Dev-Kit gelaufen. Nichtsdestotrotz glaube ich, es wäre kein schwerwiegendes Problem. Viel wichtiger als die Technik ist Art und Weise, wie man etwa einen Ego-Shooter oder ein Jump & Run spielt. Vergleicht man beispielsweise die PSP mit dem Nintendo DS, geht es in erster Linie nicht um die Grafikpower. Das Design, das Spielgefühl der beiden Handhelds ist einfach grundlegend unterschiedlich. Man wird zum Beispiel ein *Trauma Center* in der vorliegenden Form nie auf der PSP spielen – das wäre einfach uninteressant.

Gibt es Ihrer Meinung nach Ähnlichkeiten zwischen *Red Steel* und *Metroid Prime 3: Corruption*?
DAMIEN MORET: *Metroid Prime* ist weniger ein Ego-Shooter. Man schießt zwar, allerdings steht der Forscher-Aspekt im Vordergrund. *Red Steel* hingegen ist ein reiner Action-Titel. Wir möchten unser Spiel auch gar nicht mit **Metroid Prime 3: Corruption** vergleichen, da die beiden Titel in puncto Präsentation und Spielverlauf völlig unterschiedlich sind.

Was denken Sie, wie viel wird Wii zum Launch wirklich kosten und wann wird er tatsächlich erscheinen?
DAMIEN MORET: <lacht> Das ist eine gute Frage und die Antwort würde ich auch gerne wissen.

GNADE ZEIGEN Durch solche Aktionen steigt der Respekt in den Reihen der einzelnen Yakuza-Clans dem Spieler gegenüber. BILD: UBISOFT

Der Clan der Bankiers

Geld regiert die Welt. Die Unterwelt der Yakuza macht da keine Ausnahme.

Diesen Clan führt der Boss der Shiba Financial Group Bank an: Kenzo. Obwohl er als Vorstand eines finanzstarken Unternehmens viel Macht besitzt, ist er ein Feigling, sogar paranoid. Nach Isao Satos Tod machen ihn diese Eigenschaften zu einer leicht beeinflussbaren Figur. Tokai zieht seinen Nutzen aus dieser Tatsache und macht Kenzo und seine Männer zu seinen Marionetten.

BILD: UBISOFT

Sorgfalt zu Werke. Je nachdem, mit welchem Clan man es zu tun bekommt, ändert sich der grundlegende Stil der Levels erheblich. Viele Videospieler haben beispielsweise durch Filme oder andere Spiele eine mehr oder weniger konkrete Vorstellung von der italienischen oder russischen Mafia. Bei der Yakuza-Mafia ist gerade die Mischung aus Moderne und strenger Tradition sehr faszinierend. Das wird vor allem an den Schauplätzen, an denen man sie überwiegend trifft, deutlich. Laute, mit Automaten voll gestopfte Spielhallen stehen im krassen Kontrast zum karg und rau wirkenden Hafen. Moderne Finanz- und Bürogebäude ergeben einen starken optischen Gegensatz zum traditionell gestalteten Geisha-Viertel.
Der Enthusiasmus, mit dem die französischen Entwickler an ihren ersten Wii-Ego-Shooter herangehen, zeigt deutlich, dass sie verstanden haben, worum es Nintendo mit seiner neuen Plattform geht. Nicht nur in Bezug auf den Einsatz des Controllers ist das Projekt sehr vielversprechend. ■

VORSCHAU
RED STEEL

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Paris
Spieler:	1-?
Termin:	November
Web:	http://e3.ubi.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Die Entwickler könnten frisch gebackenen Wii-Besitzern ein außergewöhnliches Yakuza-Spektakel bescheren. Hitverdächtig!

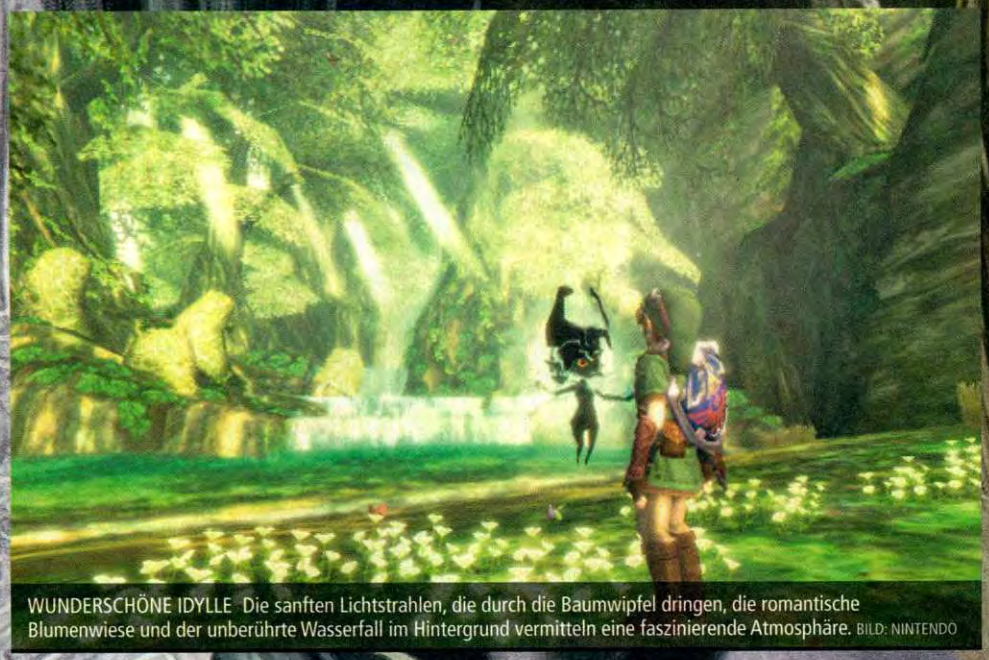
HELFEN UND GEWINNEN!
JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.
unterstützt von N-ZONE UNITED FOR AFRICA
*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte
www.gemeinsam-fuer-afrika.de
GEMEINSAM FÜR AFRIKA

» Twilight Princess wird Wii zum Start massiv beflügeln. «

WEITLÄUFIGE STEPPEN Link überwindet in Hyrule weite Strecken mithilfe seines Pferdes. Die Umgebung soll zu jedem Zeitpunkt detailliert und lebendig bleiben. Auf dem Bild ist in der Ferne ein Schloss zu erkennen BILD: NINTENDO

ÜBERGANG Diese Portale verbinden die beiden Welten im Spiel. BILD: NINTENDO

PETRI HEIL Beim Fischen wird Link von einer Unbekannten begleitet. BILD: NINTENDO



WUNDERSCHÖNE IDYLLE Die sanften Lichtstrahlen, die durch die Baumwipfel dringen, die romantische Blumenwiese und der unberührte Wasserfall im Hintergrund vermitteln eine faszinierende Atmosphäre. BILD: NINTENDO

DIE MATRIX? Beim Weltenwechsel löst sich Link Stück für Stück auf. BILD: NINTENDO

VIDEO AUF DVD

The Legend of Zelda Twilight Princess

Wenn schon keine neuen Infos, dann wenigstens was auf die Augen!

Fakten

- Erscheint im 4. Quartal zum Wii-Start und gleichzeitig für GameCube
- Link kämpft sich durch zwei Parallelwelten – eine normale und eine Schattenwelt
- Soll knapp 100 Stunden Spielspaß bieten
- Spielt vor den Ereignissen in Wind Waker, aber bereits nach Ocarina of Time

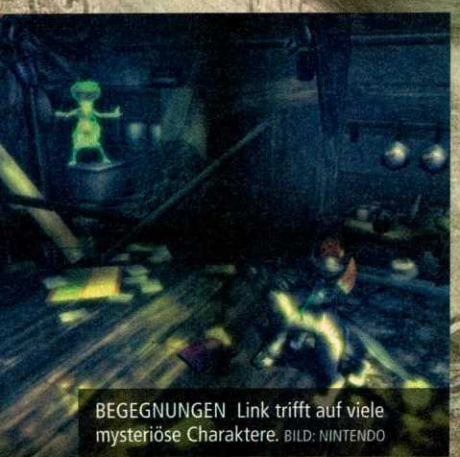
KLEINE PAUSE Link muss sich erholen. Ist er verletzt oder nur müde? BILD: NINTENDO

VERFOLGUNGSJAGD In der bedrohlichen Schattenwelt muss es Link teils mit sehr gefährlichen Gegnern aufnehmen. Ist die Gefahr so groß, wie auf dem Bild zu sehen ist, bleibt ihm und Midna nur die Flucht. BILD: NINTENDO

IMMER DABEI Midna versorgt Link oft mit wertvollen Tipps. BILD: NINTENDO

HEISSE DUNGEONS UND EFFEKTE Manche Areale bringen den Grafikchip im wahrsten Sinne des Wortes zum Glühen. Die Feuer- und Lavadarstellung in diesem Dungeon ist einfach phänomenal. BILD: NINTENDO

ARBEITSTIER Die Aufgaben bleiben in der Schattenwelt vielfältig. BILD: NINTENDO



BEGEGNUNGEN Link trifft auf viele mysteriöse Charaktere. BILD: NINTENDO

AUTOR: UDO CRNJAK

Es ist und bleibt einfach das heißeste Eisen, das Nintendo im Moment im Feuer hat. *Zelda: Twilight Princess* wird den GameCube zu einem furiosen Abschluss bringen und gleichzeitig Wii zum Start massiv beflügeln. Trotz mangelnder neuer Informationen veröffentlichte Nintendo neue Bilder, die wir euch natürlich nicht vorenthalten möchten. Leider ist unklar, ob es sich um Wii- oder GameCube-Material handelt. ■

VORSCHAU

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1
Termin:	4. Quartal
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Die Bilder steigern die Vorfreude ins Unermessliche und machen die Wartezeit zu einer harten Bewährungsprobe in Sachen Geduld.

BILD: UBISOFT

Fakten

- Entwickelt von Ubisoft Montpellier unter der Leitung von Creative Director und Rayman-Erfinder Michel Ancel
- Wii-Launchtitel
- Tanzen als Mittel, feindliche Karnickel zu kontrollieren
- Reiten von unterschiedlichen Tieren möglich
- Bislang keine Online-Unterstützung
- Schläge und Combos werden mit der Wii Remote und dem Nunchuk ausgeführt

Rayman Raving Rabbids

OH MEIN GOTT!! Die ... ähm ... Karnickel greifen an.

AUTOR: UDO CRNJAK

Eines muss man Ubisoft wirklich zugestehen. Der Hersteller hatte dieses Jahr auf der E3 ein erstaunlich starkes Line-up präsentiert – sowohl für Konsolen als auch für PC. Gerade in Bezug auf Nintendos neue Revoluzzer-Kiste Wii war der Dritthersteller erstaunlich interessiert und präsentierte gleich zwei überaus vielversprechende wie engagierte Projekte. Ersteres ist *Red Steel*, das neben dem Nintendo-eigenen *Metroid Prime 3: Corruption* zeigt, was uns im Ego-Shooter-Bereich in Zukunft erwartet. Eine ausführliche Vorschau hierzu findet ihr ab Seite 12. Der zweite Titel zeigt ebenfalls, dass die Entwickler von Ubisoft im Ansatz verstehen, worum es Nintendo mit Wii geht. Das Studio in Montpellier machte sich zeitgleich zum Entwicklungsende von *Peter Jackson's King Kong* daran, ein neues *Rayman*-Spiel zu programmieren. Beflügelt von den neuen und innovativen Einsatzmöglichkeiten des neuen Controllers experimentierten die Franzosen, allen voran Creative Director Michel Ancel, mit kindlicher Begeisterungsfähigkeit fleißig herum. Herausgekommen ist ein Jump & Run, das in vielerlei Hinsicht völlig abgedreht ist, sich selbst überhaupt nicht ernst nimmt und genau deshalb so interessant ist.

BILD: UBISOFT

SCHLÄGE AUSTEILEN Raymans Schlag- und Trittrepertoire hängt direkt mit der Benutzung der Wii Remote und des Nunchuks zusammen. BILD: UBISOFT

MACHTHUNGRIGE HASEN

Durchgeknallte Karnickel greifen plötzlich an und zerstören auf ihrem Weg, die Weltherrschaft an sich zu reißen, alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Selbstverständlich springt Rayman heldenhaft in die Bresche und tut alles, um die Invasion der weißpelzigen Hasen zu stoppen und einige andere Charaktere zu retten, die von den Invasoren für ziemlich hässliche und unangenehme Dinge missbraucht werden. Welche das sind, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Um das wirklich Außergewöhnliche an *Rayman Raving Rabbids* zu erkennen, muss man das

Spiel auf das Wesentliche reduzieren – das Gameplay. Der gliedmaßenlose Held wird gänzlich mit der Wii Remote und dem Nunchuk gesteuert. Letztere Steuereinheit ist für die grundlegende Bewegung (Laufen, Springen, Rollen, Rennen) zuständig. Durch vielfältige Bewegungen der Wii Remote vermöbelt Rayman die bösen, fiesen Karnickel exakt nach Befehlseingabe. Das heißt: führt man etwa mit der Wii Remote einen Schlag in einer Von-links-nach-rechts-Bewegung aus, tut Rayman im Spiel genau dasselbe. Trommelt man mit beiden Controller-Teilen wild vor sich her, lässt der Blondschopf Martial-Arts-ähnlich ein regelrechtes Prügel-Gewitter auf seine Gegner nieder. Führt man einen kräftigen Schlag mit beiden Controller-Teilen gleichzeitig aus, führt man eine von mehreren Super-Attacken aus, die auf dem Bildschirm eine effektgeladene Verwüstung anrichtet. Bewegt man den Nunchuk ruckartig in Richtung Bildschirm, schnappt sich Rayman den nächsten Gegner. Schwingt man nun den Nunchuk wie ein Lasso über seinem Kopf, tut Rayman ebenfalls wieder genau dasselbe, bis man den Gegner in eine Richtung fortschleudert.

Allerdings ist Kämpfen nicht alles. Rayman verlässt sich auch auf die Hilfe vieler magischer Tiere, wie etwa eines riesigen Adlers, einer Spinne oder gar eines Hais, die er für seine Zwecke als Reittiere einspannt. Während dieser Sequenzen werden die Riesenviecher mit der Wii Remote gesteuert. Steuert man etwa den Adler, führt man sanfte und behutsame Links-rechts-Bewegungen mit der Wii Remote aus, um ihn zum Beispiel sicher durch eine Schlucht zu steuern. Zusätzlich dazu haben die Entwickler die Möglichkeit angedeutet, mächtige dunkle Kreaturen heraufbeschwören zu können, um gegen gigantische Hasenkolosse zu kämpfen. Wir werden sehen, was das bedeutet und wie es im Spiel aussehen wird. Ebenfalls von besonderer Bedeutung wird das Tanzen sein. Mithilfe der ästhetischen Ausdrucksform soll es Rayman möglich sein, seine Feinde für seine eigenen Zwecke einzuspannen. Sobald er im Takt der Musik seine Hüften kreisen lässt, lassen die teuflischen Hasen alles stehen und liegen. Nach einigen hypnotisierenden Tanzschritten mehr sind sie so weit, um für Rayman etwa neue Bereiche zu erschließen. Je nach Art der Karnickel sind unterschiedliche Aktionen möglich.

Die spielerischen Elemente hören sich bislang sehr vielversprechend an. Allerdings können wir euch erst mehr sagen, wenn wir es selbst angespielt haben. Nichtsdestotrotz: auf jeden Fall vormerken. ■

VORSCHAU

RAYMAN RAVING RABBIDS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montpellier
Spieler:	1
Termin:	November
Web:	http://raymanzone.de.ubi.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

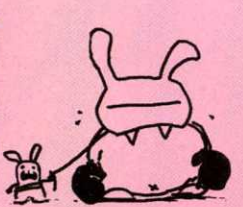
Durchgeknalltes Design und vielversprechende Gameplay-Ideen. Rayman-Erfinder Michel Ancel zeigt auch auf Wii seine ganze Klasse.

BILD: UBISOFT

REITTIER Sobald sich Rayman eines der Giganto-Tiere geschnappt hat, ändert sich nicht nur die Handhabung der Wii Remote, sondern auch das Gameplay. BILD: UBISOFT

HÜFTKREIS-HYPNOSE Lässt Rayman im Takt der Musik die Hüften kreisen, erlangt er die Kontrolle über die Hasen. BILD: UBISOFT

MÄCHTIG SCHWERE GESCHÜTZE Die durchgeknallten Hasen starten eine Invasion im ganz großen Stil. BILD: UBISOFT



GOLDENER SCHUTZ Die Ringe bewahren den Helden traditionell vor körperlichem Schaden. BILD: SEGA

NADELKISSEN In engen Gassen wie dieser muss Sonic den Stacheln ausweichen. BILD: SEGA

ATTACKE Die anvisierten Gegner werden durch eine entsprechende Bewegung des Wii-Controllers attackiert. BILD: SEGA

Fakten

- Beim Namen „Sonic Wild Fire" handelt es sich um einen Arbeitstitel
- Das erste Solo-Abenteuer des blauen Igels seit Sonic the Hedgehog (Mega Drive, 1991)
- Steuerung unterstützt die Bewegungssensoren der Wii Remote
- Exklusiv für Wii

Sonic Wild Fire

Wilder geht's nicht: Der Hochgeschwindigkeitsigel setzt Wii in Flammen!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Kaum eine Videospiel-Marke hat die Jahre in einer ähnlichen Konstanz überdauert wie die Serie um den blauen Renn-Igel Sonic. Selbst Segas Hardware-Aus konnte den stacheligen Helden nicht verschrecken und so eroberte er nach und nach auch die Systeme anderer Konsolenhersteller. Nicht weniger als fünfzehn Jahre nach seinem Mega-Drive-Debüt ist mit *Sonic Wild Fire* ein exklusiver Titel für Nintendos neue Konsole Wii angekündigt, der in puncto Schnelligkeit und Rasanz jedes andere *Sonic*-Spiel toppen dürfte.

RASANTER RENN-IGEL

In der Tat spielt sich die erste Version wie eine Fahrt auf einer arabischen Achterbahn. Ihr habt richtig gelesen, denn der Demo-Level der E3 führt Sonic durch ein orientalisches Setting mit prachtvollen Bauten, leuchtenden Oasen, traumhaften Sandstränden und sich im Wind wiegenden Palmen. Grund für den Ausflug ins sonnige Urlaubsparadies ist der Verlust der letzten Seiten der *Abenteuer aus 1001 Nacht* – der Arabian Nights – und kein Geringerer als Sonic soll für ein neues Ende der Bücher sorgen. Der blaue Held verliert selbstverständlich keine Zeit und sprintet sofort los, um Geschichte zu schreiben. Hierbei bewegt er sich stets auf einem vorgegebenen Pfad durch die optisch schick und abwechslungsreich gestalteten Levels. So rennt Sonic zunächst an einem Strandabschnitt entlang und weicht umstürzenden Säulen aus, um im nächsten Moment hoch in die Luft und anschließend in die finsteren Gänge eines feurigen Palasts katapultiert zu werden. Kontrolliert wird der kleine Flitzer mit der Wii Remote, wobei diese horizontal im Stile eines NES-Pads gehalten wird. Durch Neigen des Controllers in die entsprechende Richtung weicht Sonic den viele Hindernissen und Fallen, die seinen Weg gefährden, aus oder balanciert geschickt am Rand von klaffenden Abgründen entlang. Natürlich dürfen auch die altbekannten Ringe nicht fehlen, die aufgesammelt werden und als Schutz gegen vorzeitiges Ableben dienen. Berührt der Held nämlich spitze Stacheln oder gemeine Gegner, verliert er zwar einen Großteil der güldenen, runden Schätze, darf aber dennoch unbeschadet weiterziehen.

PRINCE OF PERSIA In seinem Wii-Abenteuer verschlägt es den blauen Igel in den Orient. BILD: SEGA

TURBOBOOST Brennt Sonics interne Flamme besonders stark, erreicht er schnell Highspeed! BILD: SEGA

≫ Wild Fire dürfte in puncto Schnelligkeit und Rasanz jedes Sonic-Spiel toppen! ≪

DAS FEUER BRENNT NOCH IMMER! Hat Sonic genug Energie in Form von Feuer-Icons angesammelt, könnt ihr ihn mit einer schnellen Bewegung der Wii Remote nach vorne einen besonders schnellen Turbogang einlegen lassen, der ihn förmlich durch die Levels fliegen lässt. Allerdings ist hier eine extra Portion Vorsicht geboten, denn das Ausweichen wird dadurch nur schwieriger. Glücklicherweise kann der Igel durch einen kurzen Druck auf die 2-Taste springen und sich so in Sicherheit bringen, aber auch andere Abschnitte erreichen. Ein langer Druck auf dieselbe Taste lässt sogar noch höhere Sprünge zu, jedoch geht hier ein Großteil der Geschwindigkeit verloren. Begleitet wird die turbulente Hatz durch den Orient von aufregenden Kamerafahrten und Einstellungen, die dem Titel sogar noch mehr Dynamik verleihen. Neben dem für zehn Stunden angesetzten Story-Modus, versicherte uns Sega, dass auch Mehrspieler durch speziell auf den Wii-Controller zugeschnittene Mini-Games bestens unterhalten werden. Über eine Online-Funktion ist bis dato leider noch nichts bekannt.

VORSCHAU
SONIC WILD FIRE

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Spieler:	1
Termin:	2007
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

Der schnellste Sonic aller Zeiten auf halsbrecherischer Orient-Tour. Hoffentlich kann das Gameplay trotz festgelegter Routen überzeugen!

INTERVIEW mit Yojiro Ogawa

≫ Jeder Spieler soll das Gameplay genießen! ≪

Name:
Yojiro Ogawa
Firma:
Sega
Aufgabe:
Game Design Section Manager, Sonic Wild Fire Game Director

Seit wann befindet sich *Sonic Wild Fire* in der Entwicklung und wie groß ist Ihr Team?

Ich bin dem Team Mitte Januar dieses Jahres als Game Director beigetreten. Zurzeit haben wir 35 Mitglieder, Anzahl steigend.

Wie kam es zu der Idee, ein *Sonic*-Spiel für Wii zu entwickeln?

Die Idee entstand, als ich den Wii-Controller zum ersten Mal in der Hand hielt. Ich habe ebenfalls überlegt, die Nunchuk-Erweiterung in einem *Sonic*-Titel zu benutzen, aber so würde das Spiel anderen *Sonic*-Games zu sehr ähneln. Stattdessen wollte ich sicherstellen, dass jeder Spieler alle Elemente des Kern-Gameplays genießen kann.

***Sonic Wild Fire* spielt sich sehr einfach. Befürchten Sie nicht, dass Hardcore-Spieler das Konzept, sich auf vorgegebenen Pfaden bewegen zu müssen, nicht mögen könnten?**

Durch diese Einschränkung möchte ich ein dynamischeres und aufregenderes *Sonic*-Spiel als bisher erschaffen. Um es auch für Hardcore-Fans interessant zu machen, werden wir ebenfalls flexible Elemente in einigen Abschnitten einbauen. Leider kann ich diese Elemente aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht genauer benennen.

Denken Sie, dass die Steuerung mittels der Wii Remote auf Dauer ermüden könnte, und wie genau wollen Sie den Controller im Laufe des Spiels einsetzen?

Obgleich sich der Wii-Controller hervorragend für einen intuitiven Gebrauch eignet, ist er nicht unbedingt dafür geschaffen, über mehrere Stunden benutzt zu werden. Uns ist es sehr wichtig, eine gute Balance zwischen den Möglichkeiten des Controllers und der Häufigkeit, in der er benutzt wird, zu finden, um so die Erwartungen der Spieler an den Controller auch zu erfüllen. Das horizontale Halten der Wii Remote in *Sonic Wild Fire* ist ein Resultat dieses Bestrebens.

GEWEHR IM ANSCHLAG Mittels Wii Remote nimmt man den Gegner ins Visier. (Wii-Screenshot) BILD: ACTIVISION

Fakten

- Vier verschiedene Protagonisten
- Originalschauplätze des Normandie-Ausbruchs
- Filmreife Inszenierung
- Spieler kann Fahrzeuge steuern

Call of Duty 3

Activisions WWII-Reihe feiert mit dem dritten Teil ihr Wii-Debüt.

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Wenn man heutzutage nach einem grandiosen Ego-Shooter mit Zweite-Weltkrieg-Szenario sucht, wird man zwangsläufig auf den Namen *Call of Duty* stoßen. Plattformübergreifend hat sich mit der Serie die Referenz im Genre manifestiert und die Ankündigung des neuesten Teils ist somit auch ein Ausblick darauf, woran sich die Konkurrenz in Zukunft messen muss. Neben *Red Steel* und *Metroid Prime 3: Corruption* wird also *Call of Duty 3* einer der populärsten Ego-Shooter auf Nintendos neuer Konsole sein. Grund genug, euch mit den ersten Fakten zum Spiel vertraut zu machen.

Der Hintergrund des Spiels wird der Ausbruch der Alliierten in der Normandie sein, eine gewaltige Offensive im Sommer 1944, bei der die deutschen Linien in Nordfrankreich durchbrochen wurden. So werden die Stadt Saint Lô, normannische Heckenlandschaften, hügeliges Ackerland, dichte Wälder und der Berg Mont-Ormel als Schlachtfeld dienen. Dabei hält man sich – wie in diesem Genre üblich – sehr nah an tatsächliche Begebenheiten. Typisch für die Serie ist, dass der Spieler in die Rollen verschiedener Soldaten schlüpft: eines amerikanischen Infanteristen, eines Kanadiers aus der mechanisierten Infanterie, eines britischen Kommandosoldaten, der mit dem französischen Widerstand zusammenarbeitet, und eines polnischer Panzerführers. In spielerischer Hinsicht sollen nicht nur erneut packende Fahrmissionen Abwechslung ins Spiel bringen, sondern auch das neue „Battle Action"-Feature. Was sich allerdings genau dahinter verbirgt, ließen die Entwickler leider nicht aus sich herauskitzeln. Im Gegenzug wurde uns versichert, dass *Call of Duty 3* intensiver und näher an der Schlacht sein soll als die vorherigen Teile. Besonders dramatische Sequenzen sollen nahtlos ins Spielgeschehen eingebunden sein. So sieht man in einem kurzen Trailer zum Spiel eine Szene, in der der Spieler von einem Gegner überrascht wird und um seine Waffe ringt. Auch wenn das kurze Filmchen wahr-

SCHLAGKRÄFTIG Am Steuer eines Panzers kann man richtig aufräumen. (Wii-Screenshot) BILD: ACTIVISION

scheinlich nicht in Spielegrafik lief, so können wir uns durchaus vorstellen, dass solche Ereignisse im Spiel eingebaut werden. Aus der Wii-Version liegen uns leider nur zwei Screenshots vor, die wir auch als solche kenntlich gemacht haben.

Rätselraten um die Wii-Version

Wie genau der neuartige Wii-Controller verwendet wird, wollte man uns noch nicht verraten. Wir spekulieren allerdings, dass man sich an das Schema hält, welches die bisher angekündigten Wii-Ego-Shooter bereits bieten: Mittels Nunchuk steuert man die Bewegung des Spielers, während die Wii Remote das Fadenkreuz auf dem Schirm bewegt. Kommt man damit dem Rand nahe, dreht sich der Bildschirmausschnitt in die entsprechende Richtung. Das funktioniert bei *Red Steel* und *Metroid Prime 3: Corruption* in den frühen Vorabversionen schon wunderbar. Für *Call of Duty 3* rechnen wir mit ähnlichem Steuerungskomfort. Was die Steuerung der Fahrzeuge angeht, lassen wir uns allerdings überraschen. Ebenfalls spannend ist die Frage, ob es einen Online-Multiplayermodus geben wird. Bislang wollte man uns diesbezüglich nichts verraten. Zumindest auf der Xbox 360 soll es einen Online-Modus für bis zu 24 Spieler geben, bei dem man sich eine von insgesamt sieben Soldatenklassen aussuchen darf. Wer gut spielt, bekommt als Belohnung verbesserte Fähigkeiten und mehr Munition. Hoffen wir also, dass Activision auch den Wii-Spielern ein solches Online-Erlebnis gönnt. ■

VORSCHAU

CALL OF DUTY 3

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
Spieler:	1
Termin:	2007
Web:	www.activision.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Der Name „Call of Duty" verspricht WWII-Action der gehobenen Klasse. Hoffen wir, dass die Wii-Version den hohen Erwartungen gerecht wird.

INTERVIEW mit Rich Farrelly

≫ Wii ist mehr als fähig, Spielern eine großartige und fesselnde Call-of-Duty-Erfahrung zu bieten. ≪

Rich Farrelly, Creative Director beim Entwicklerteam Treyarch, konnte uns einige Fragen zum neuen Call of Duty **beantworten.**

Was denken Sie über Wii und wie wollen Sie den neuen Controller nutzen? Vielleicht können Sie uns einige Beispiele nennen?

Unser erstes Ziel ist es, einheitliche und spaßige Spiele auf allen Plattformen zu entwickeln. Sobald das erreicht ist, suchen wir nach neuen Möglichkeiten, Aspekte wie die Wii Remote, die einzigartig für eine Plattform sind, in das Spiel einzubinden. Alles in allem hat der Wii-Controller das Potenzial, ein tolles neues Instrument im Arsenal des Game-Designs zu sein, und es passt hervorragend zu unserem Anspruch, den Spieler näher an das Spiel zu bringen.

Sind Sie mit der Performance von Wii zufrieden und ist es einfach, Software für die Konsole zu entwickeln?

Jede neue Konsole hat ihre eigenen Stärken und Schwächen in Performance und Enwicklung. Wenn wir unser Spiel entwickeln, ziehen wir all das in Betracht und betonen die Stärken und bemühen uns, die Aufmerksamkeit von den Schwächen wegzulenken. Wii ist mehr als fähig, Spielern eine großartige und fesselnde *Call of Duty*-Erfahrung zu bieten.

Können Sie uns etwas über die Waffen und Fahrzeuge im neuen Call of Duty **erzählen?**

Wie bei jeder Fassung von *Call of Duty* wird es die alten Favoriten – verbessert und aufpoliert – und einige Neulinge geben, die das Arsenal etwas aufpeppen. *Call of Duty 3* folgt diesem Muster, indem einige neue Waffen wie Gewehrgranaten, stationäre Mörser und auch vom Spieler steuerbare – im Multiplayer sogar von mehreren Spielern gleichzeitig nutzbare – Fahrzeuge hinzugefügt wurden.

Vielen Dank für Ihre Antworten.

GRABENKAMPF Das Missionsdesign verspricht viel Abwechslung. BILD: ACTIVISION

IN DECKUNG! Ohne ausreichenden Schutz gerät man schnell ins Hintertreffen. BILD: ACTIVISION

POKÉMON IM DETAIL Der neue Pokédex liefert generelle Infos, Angaben über Verbreitung und Größe sowie ein Schrei-Sample. BILD: NINTENDO

» In Diamond & Pearl unterliegt die Pokémon-Jagd einem Echtzeit-Tag-Nacht-Wechsel. «

KAMPF DER LEGENDEN Diese beiden Pokémon – Buoysel im Hintergrund und Lucario im Vordergrund – sind für das DS-Abenteuer bereits sicher bestätigt. BILD: NINTENDO

Fakten

- Start des Abenteuers ist in Futaba Town.
- Diamond & Pearl findet in der Region Shino statt.
- Wi-Fi-Unterstützung für Duelle mit insgesamt 16 Spielern
- Pokédex-Navigation auf Touchscreen
- Neues Hilfsmittel Pokech mit über 20 unterschiedlichen Funktionen
- Der Spieler hilft Professor Nanakamado bei seinen Forschungen.

Pokémon Diamond & Pearl

Rüstet euch! Die neue Monsterwelle nimmt konkrete Formen an.

AUTOR: UDO CRNJAK

Manche Hersteller müssen gar nicht viel tun, um ein Produkt bei den Spielern aktuell zu halten. Wenn es sich dann auch noch um Nintendo und Pokémon handelt, kann die Werbetrommel völlig verstummen und der Titel ist trotzdem in aller Munde. Da reicht es, ab und an ein paar neue Infos in beinahe schon arroganter Unauffälligkeit zu veröffentlichen, und alle Fans stürzen sich auf die neuen Fakten wie Bowser auf Prinzessin Peach.

NEUES SPIELZEUG

Jeder Pokémon-Trainer muss nicht nur über gewisse charakterliche Eigenschaften verfügen, sondern auch über technische Hilfsmittel – allen voran der Pokédex. Übergeben wird dem Spieler das Gerät von Professor Nanakamado, der euch bittet, ihn bei seinen Forschungen zu unterstützen. Der Akademiker erforscht die Evolution der Pokémon und die Bedingungen, unter denen sich die Viecher weiterentwickeln. Bei solch einem komplexen Forschungsgebiet ist natürlich auch komplexe Technik gefragt. Wie wir bereits in der letzten Ausgabe vermutet haben, spielt der Touchscreen beim neuen Pokédex eine wichtige Rolle. Die Navigation der auf zwei Bildschirme angewachsenen Technikspielerei erfolgt komplett mit dem Stylus. Im Zuge der Erweiterung sind natürlich auch mehrere neue Funktionen hinzugekommen. Man kann sich allgemeine Informationen anzeigen und sich über die Verbreitung des Pokémon aufklären lassen. Weiterhin kann man sich auch den Schrei des Pokémon anhören, sowie die Größe oder die äußere Erscheinung genauer unter die Lupe nehmen.

Das nächste neue Trainer-Zubehör wurde von den Entwicklern Pokech getauft und ist eine Art Pokémon-Uhr mit laufend erweiterbaren Funktionen. So kann der Spieler seinen im Pokémon-Center zurückgelassenen Schützling mithilfe einer Kamera ständig beobachten und sich laufend über den Zustand informieren. Die so genannte „Type Affinity Chart"-Funktion zeigt dem Spieler an, welche Angriffe des ausgewählten Pokémons aus vergangenen Kämpfen gegen bestimmte Monster-Typen die größte Wirkung zeigten. Ebenso wie beim neuen Pokédex ist auch beim Pokech die Benutzerfreundlichkeit durch die Stylus-Touchscreen-Navigation sehr hoch. Auf dem oberen Bildschirm wird das allgemeine Spielgeschehen angezeigt, während auf dem Touchscreen permanent der Pokech zu sehen ist. Somit gehört ständiges Hin- und Herschalten der Vergangenheit an. Alles in allem soll der Pokech mit über 20 unterschiedlichen Funktionen ausgestattet werden können.

VERGLEICH Man darf sogar sein Pokémon mit dem eigenen Charakter vergleichen. Ist so eine Info sinnvoll? BILD: NINTENDO

ALTBEKANNTER TREFFPUNKT Die Pokémon Center wurden um ein Stockwerk erweitert. Was sich in den neuen Räumlichkeiten befindet, ist aber noch geheim. BILD: NINTENDO

NEUES SPIEL, NEUE GEBIETE Die neue Region Shino hat abwechslungsreiche Umgebungen zu bieten, in denen der Spieler auf Pokémon-Jagd gehen kann. BILD: NINTENDO

NEUES TRAINER-GADGET Der Pokech lässt sich im Laufe des Spiels mit über 20 neuen Funktionen erweitern. BILD: NINTENDO

RUND UM DIE UHR WAS LOS

Der Ideenreichtum der Entwickler spiegelt sich auch in einer veränderten Spielwelt wider. In *Pokémon Diamond & Pearl* unterliegt die Pokémon-Jagd einem Echtzeit-Tag-Nacht-Wechsel. Jede der insgesamt fünf im Spiel dargestellten Tageszeiten steht in direktem Zusammenhang mit der DS-internen Uhr. Ist es etwa zwölf Uhr mittags, steht auch im Spiel die Sonne hoch am Himmel und brennt eurem Charakter auf den Pelz. Ist es hingegen Abend, wird die Umgebung mit beginnendem Sonnenuntergang in ein sattes Rot getaucht und die Straßenbeleuchtung macht deutlich, dass die Nacht hereinbricht. Neben dieser rein optischen Anpassung an die aktuelle Uhrzeit steht der Einfluss auf das Verhalten der Pokémon deutlich im Vordergrund. Wie in der realen Natur auch wird es in *Diamond & Pearl* erstmals tag- und nachtaktive Exemplare geben. Das macht nicht nur die Jagd nach den Sammelmonstern schwieriger, durch die direkte Verbindung der realen und virtuellen Tageszeiten wird auch dem Spieler viel mehr abverlangt. Möchte man etwa ein Pokémon fangen, das nur im Morgengrauen aktiv ist, heißt das auch im realen Leben früh aufstehen. Storyrelevante Ereignisse werden künftig auch von der aktuellen Tageszeit abhängig sein. Ob davon auch die Öffnungszeiten der Pokémon Center betroffen sein werden, ist hingegen noch nicht sicher. Neben den bekannten Möglichkeiten bieten diese Zentren im DS-Teil ein zusätzliches Stockwerk. Was dort allerdings verborgen ist, bleibt vorerst noch ein wohl gehütetes Geheimnis der Entwickler. Pokémon-Fans freuen sich auf einen Knaller.

VIELFÄLTIGE VEBINDUNGEN

Die Wi-Fi-Connection wird auch beim neuen Pokémon eine große Rolle spielen. Es wird möglich sein Pokémon Diamond & Pearl mit Pokémon Battle Revolution für Wii zu verbinden. So kann man etwa seine DS-Pokémon in 3D-Optik auf dem TV kämpfen lassen. Besonders interessant ist das Feature, mithilfe des Wii gegen einen anderen Diamond & Pearl-Trainer anzutreten. Somit fungiert Wii als eine Art WLAN-Router für das DS-Pokémon. ■

VORSCHAU

POKÉMON DIAMOND ...

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-16
Termin:	Herbst
Web:	www.pokemon.co.jp

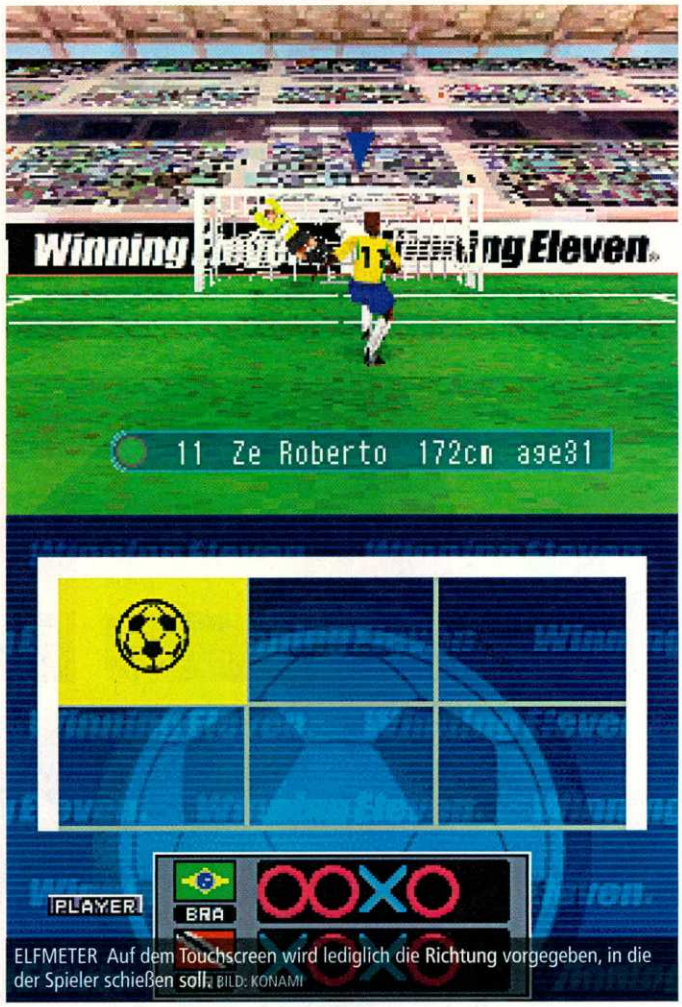
EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

An spielerischen Neuerungen mangelt es der DS-Version auf keinen Fall. Auch wird der Touchscreen sehr sinnvoll eingesetzt. Vormerken!!

Fakten

- Das erste Pro Evolution Soccer hierzulande für ein Nintendo-System
- Erscheint für fünf Systeme gleichzeitig, allerdings nicht für Wii, GameCube oder Game Boy
- Namenswechsel von fortlaufender Nummerierung auf Jahreszahlen
- Mehr Club-Teams und Nationalmannschaften
- DS-exklusives Punktesystem
- Online-Unterstützung

TRAUMTOR Dieser Volley landet direkt im Winkel. Leider kann man die Kamera im Replay nicht drehen. BILD: N-ZONE



ELFMETER Auf dem Touchscreen wird lediglich die Richtung vorgegeben, in die der Spieler schießen soll. BILD: KONAMI

VIDEO AUF DVD

Pro Evolution Soccer 2007

Die Konsolenfußball-Referenz beehrt Nintendos Vorzeige-Handheld und trifft ins Schwarze!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Während Electronic Arts es sich nicht nehmen ließ, mit der Veröffentlichung von *FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006* für GameCube, DS und Game Boy auf die WM einzustimmen, war es um Konamis beliebte Fußball-Serie eher ruhig. Nicht, dass es für Nintendo-Fans von besonderer Relevanz gewesen wäre, denn schließlich hat Konami seit dem Ende der *International Superstar Soccer*-Serie hierzulande kein Fußballspiel mehr für eine Nintendo-Konsole veröffentlicht. Dies wird sich nun ändern, denn der neueste *Pro Evo*-Teil wird gleichzeitig mit allen anderen Versionen auch für den Nintendo DS erscheinen.

LEGALES HANDSPIEL

Ähnlich wie beim eher mäßigen *FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2006* dient der Touchscreen bei *Pro Evolution Soccer 2007* vornehmlich zur Menüführung, kann aber auch für Taktikeinstellungen während des Spiels und zur Ausführung von Elfmetern genutzt werden. Hier werden allerdings weder die Stärke noch der Schnitt bestimmt, mit denen der Ball geschossen werden soll, sondern es wird

SPIELINTELLIGENZ Die Spieler positionieren sich abhängig von der Situation. BILD: N-ZONE

GELBES KREUZ Dieses Symbol zeigt an, wo der Ball gleich aufschlägt. BILD: N-ZONE

3RD PERSON Bei Freistößen fehlt zwar ein wenig die Übersicht, dennoch ist die Ausführung sehr intuitiv. BILD: N-ZONE

nur ein Feld im Tor markiert, das der ausführende Spieler anvisiert. Das restliche Geschehen auf dem Platz kommt gänzlich ohne Nutzung des Stylus aus. Da in der vorliegenden Vorschau-Version noch nicht alle Touchscreen-Features integriert waren, ist die finale Nutzung aber noch unklar. Bezüglich der Spielmodi wird mit dem Einzelspiel, einer Trainings-Funktion und nicht näher benannten Cup-Elementen wenig Überraschendes geboten, wobei in der Demo bereits einige amerikanische Nationalmannschaften zur Verfügung standen. Darüber, ob es spezielle Herausforderungen oder die beliebte Meisterliga geben wird, schweigen sich die Entwickler noch fleißig aus. Bestätigt hingegen ist ein Online-Modus über Nintendos WiFi-Service, der dem Begriff „Globale Herausforderung" einen ganz neuen Sinn verleiht. Speziell für den DS haben sich die Entwickler ein Belohnungssystem einfallen lassen, das den Erwerb neuer Spieler ermöglicht, die via WLAN sogar getauscht werden können.

SUPER STEUERUNG

Wer befürchtet, die Entwickler könnten sich auf dem großen Namen ausruhen, wird beim ersten Anspielen eines Besseren belehrt. *Pro Evolution Soccer 2007* spielt sich ähnlich flüssig und intuitiv wie auf den Heimkonsolen und von der ersten Sekunde an stellt sich das typische *Pro Evo*-Feeling ein. Die Steuerung wurde ansprechend auf den DS übertragen und wirkt wie auf das kleine Gerät zugeschnitten, wobei einige wenige Features hardwarebedingt entfallen mussten. Dies fällt aber keineswegs negativ ins Gewicht, denn Feinheiten wie Ballannahme oder enge Ballführung funktionieren ganz von alleine. So fühlen sich Kenner der Reihe direkt heimisch und es gelingen unglaublich ausgefeilte Spielzüge und Tore, die man in dieser Form nie zuvor auf dem DS bestaunen konnte. Verdanken können wir dies der erstaunlich guten KI, die dafür sorgt, dass sich eure Mitspieler klug im Raum postieren und sich nach euren Handlungen ausrichten. Nicht ganz so umfangreich wie beim großen Konsolenbruder sind die taktischen Einstellungen, dennoch ist angefangen bei der individuellen Grundausrichtung, Positionierung und Deckungsart bis hin zur Mannschaftsaufstellung inklusive zehn verschiedener Taktiken einiges möglich, zumal eure Einstellungen professionell von den Kickern umgesetzt werden. Zwar ist die Präsentation (noch) etwas minimalistisch und benötigt – ebenso wie die Animationen der Spieler und die Framerate – noch etwas Feintuning, dennoch kann man bereits zu diesem Zeitpunkt sagen, dass DS-Besitzer endlich ein richtig gutes Fußballspiel für ihr Handheld bekommen, das den Namen *Pro Evolution Soccer* zu Recht tragen darf! ■

VORSCHAU

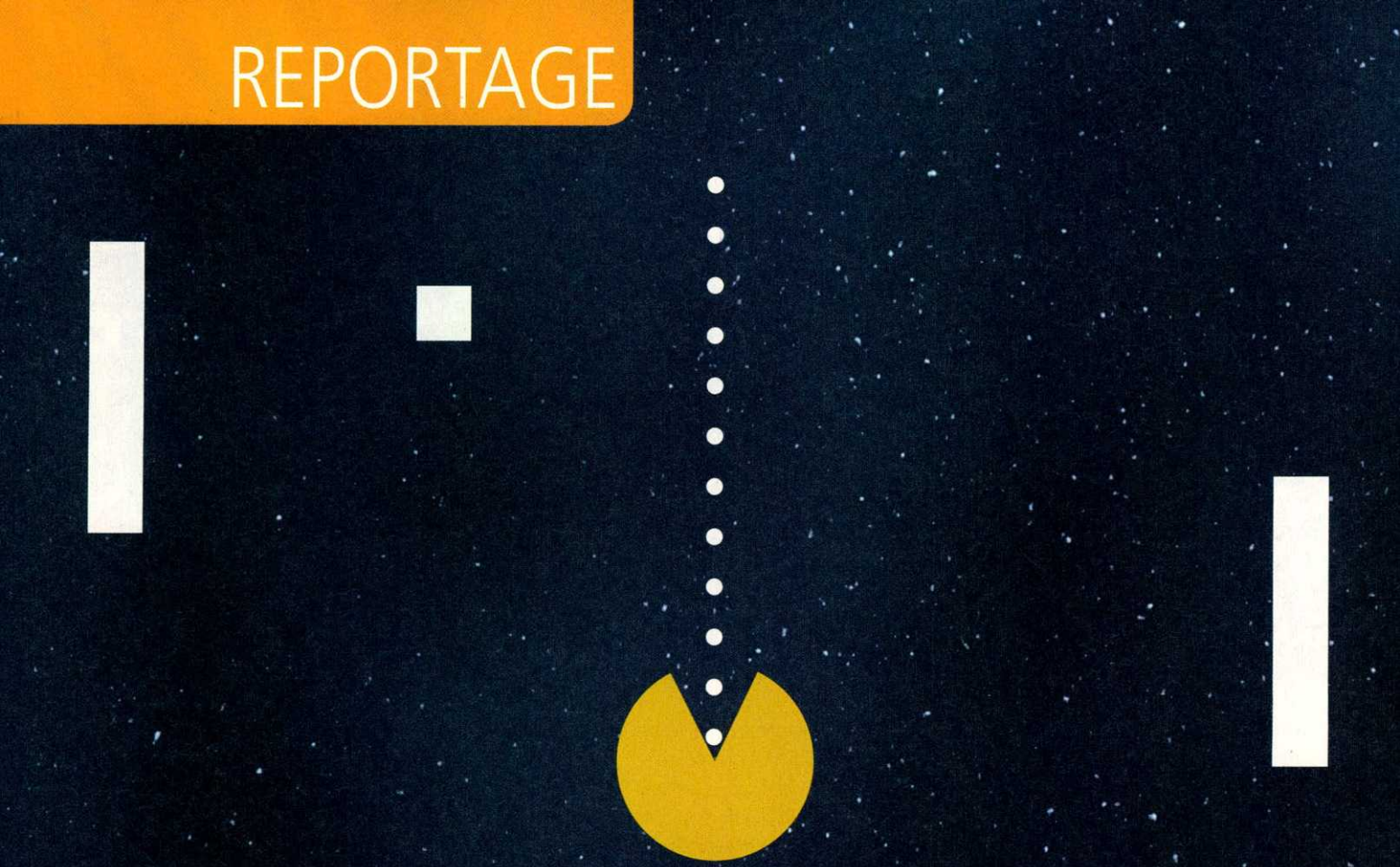
PRO EVOLUTION SOCCER

Genre:	Fußball
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Spieler:	1-? (online)
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.konami.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Wenn Konami die kleinen Fehler der Vorschau-Version ausmerzt, feiert PES ein angemessenes Nintendo-Debüt mit allen Stärken der Serie!

BUNTE KRINGEL … zeigen an, wie fit eure Kicker noch sind. Im Laufe des Spiels verschlechtert sich natürlich die Kondition. BILD: N-ZONE



FASZINATION VIDEOSPIELE

Mehr als nur ein Zeitvertreib – in Zusammenarbeit mit der TU Ilmenau untersuchen wir das Phänomen Videospiele.

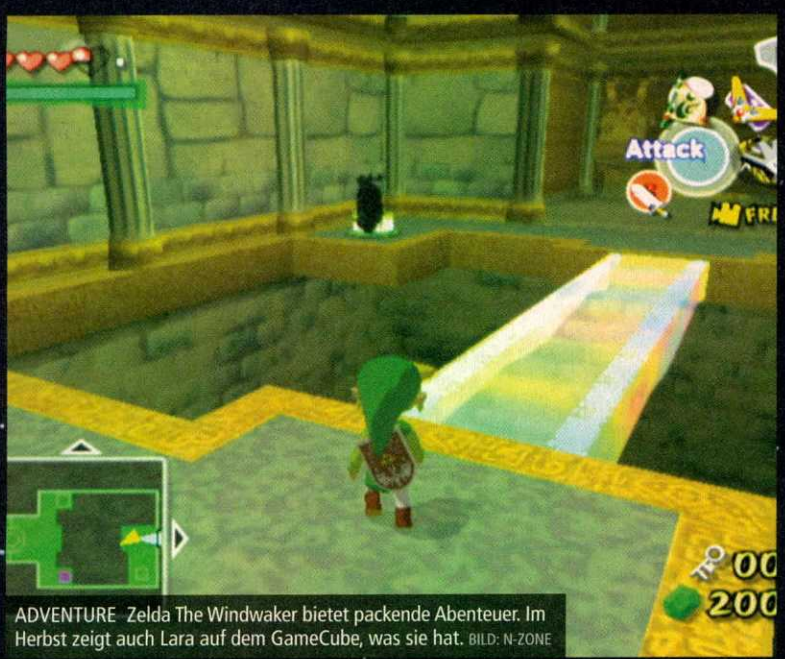
AUTOR: THOMAS SCHREINER

Gespielt wurde schon immer und überall. „Spiel ist älter als Kultur", schreibt gar der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga in seinem wohl bedeutendsten Werk *Homo ludens*. Wahrscheinlich ist das Spiel an sich sogar älter als der Mensch selbst, bedenkt man, dass selbst Tiere auf gewisse Art miteinander spielen. Heute widmen wir uns Videogames als einer zeitgemäßen Spielform. Dabei wird in der öffentlichen Diskussion gerne und vereinfachend das Bild des unter dem Einfluss von Videospielen zu aggressivem Verhalten neigenden Jugendlichen vermittelt. Dass das angesichts einer enormen Vielfalt von Strategie-, Entertainment-, Sport-, Renn-, Action-, Adventure-, Geschicklichkeits- oder Rollenspielen so nicht haltbar ist, dürfte einleuchtend sein. Zumal zunehmend auch Erwachsene zu Videospielen greifen. Dies hat man auch an der TU Ilmenau erkannt, wo Prof. Dr. Klaus P. Jantke am Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft über digitale Spiele forscht. Wir haben ihn dort besucht und viel Interessantes über unsere liebste Freizeitbeschäftigung erfahren.

UNGEWOHNTE SICHTWEISE

„Es ist völlig klar, dass Videospiele Unterhaltungsmedien sind. Aber ganz emotionslos betrachtet sind es schlicht Computersysteme", stellt Prof. Jantke zunächst fest. So weit, so nüchtern. Auf den ersten Blick klingt das ja nicht besonders faszinierend und schon gar nicht nach Spiel, Spaß oder Spannung. Doch es zeigt die ganz spezielle Sichtweise, die Prof. Jantke auf Videospiele hat. „Eigentlich sind digitale Spiele spezielle IT-Anwendungssysteme. Das betonen wir, ohne die ganze andere Seite zu vergessen." Und damit meint der Wissenschaftler wohl den großen Unterhaltungswert von Videospielen. „Spielen ist etwas, was vielen Menschen ein gutes Gefühl verschafft. Man hat erkannt, dass bestimmte wiederkehrende

SUPER Mario gehört zu den beliebtesten Videospielcharakteren aller Zeiten. BILD: N-ZONE



ADVENTURE Zelda The Windwaker bietet packende Abenteuer. Im Herbst zeigt auch Lara auf dem GameCube, was sie hat. BILD: N-ZONE

Ludologie

Als Ludologie (lat. ludus = das Spiel) wird die Lehre vom Spiel bezeichnet, ein noch junger und fächerübergreifender Wissenschaftszweig mit deutlicher Nähe zu den Kulturwissenschaften. Ins Leben gerufen und allgemein verbreitet wurde der Begriff im Jahr 1999 durch Gonzalo Frasca, einen international bekannten Forscher und Entwickler von Computerspielen. Seitdem versteht man unter Ludologie die Untersuchung kommunikativer, struktureller, technischer, kultureller und ästhetischer Aspekte des Spiels und des Spielens – mit Schwerpunkt auf den digitalen Spielen. Dabei reicht die Bandbreite der Forschungsarbeit von der Spielhistorie über das Game Design und medienpsychologische Betrachtungen bis hin zu der Frage: Sind Videospiele Kunst?

Als Forschungsgegenstand interessant sind digitale Spiele für die Ludologie zum einen deshalb, weil es sich dabei um ein die Massen ansprechendes Kulturphänomen handelt. Außerdem gilt der Computer mittlerweile als Universalmedium, bei dem Spiele mit Inhalten und Techniken anderer Medienformen wie Literatur oder Film eine enge Verbindung eingehen. Somit dienen digitale Spiele der Ludologie als idealer Beobachtungsgegenstand, um grundlegende Erkenntnisse über das Spielen zu gewinnen.

Muster dafür sorgen, dass es im Gehirn besonders schön wird", so Jantke. „Ich sehe zum Beispiel, dass es vielen Menschen Freude macht, Einfluss auszuüben – etwas zu bewegen. Das hat man bei digitalen Spielen in hohem Maße und insbesondere da, wo mehrere Spieler zusammenspielen. Gerade in Strategie- und Aufbauspielen tut man etwas und es hat einen Effekt. Das hat man im Leben nicht so oft." Damit hat Prof. Jantke nicht Unrecht, wenn man daran denkt, welch mitunter große Anstrengungen nötig sind, um in Schule oder Beruf ein Erfolgserlebnis zu erzielen. „Im Spiel drückt man einfach ein paar Tasten. Das gute Gefühl, etwas bewirken zu können, kann man sich dann immer wieder verschaffen." Dies scheint eine der Hauptursachen für die Faszinationskraft von Videospielen zu sein.

Wenn man wie Prof. Jantke auch das Spielverhalten systematisch betrachtet, ergeben sich noch weitere Aspekte: „Die Psychologen sprechen von einer Rahmungshandlung. Man schafft sich eine besondere Situation als Abgrenzung zum Alltag und sagt sich: ‚Jetzt wird gespielt.' Beim Spielen gibt es dann immer einen gewissen Grad von Unbestimmtheit und Selbstbestimmtheit. Selbstbestimmtheit, indem man Einfluss ausübt. Aber auch Unbestimmtheit, indem man Problemen gegen-

BILD: EIDOS

Videospielkultur

Der Begriff der Videospielkultur ist recht abstrakt und steht für eine Kultur, die sich in den letzten Jahrzehnten in den Industriestaaten herausgebildet hat. Im Zuge der auch als zweite industrielle Revolution beschriebenen digitalen Revolution ist so um das Medium Video- bzw. Computerspiel herum eine Bewegung entstanden, die wahrscheinlich stärker als andere Kunstformen des 20. Jahrhunderts die Pop-Kultur beeinflusst hat. Spiel-Charaktere wie Mario oder Lara Croft haben es geschafft, einen Ikonen-Status zu erlangen, der mit dem angesagter Kino- oder Popstars vergleichbar ist.

Heute repräsentieren Videospiele als wesentlicher Bestandteil der Unterhaltungsindustrie ein maßgeblich prägendes Element moderner Gesellschaften und es gibt zahlreiche Veranstaltungen zu diesem Medium – von der Fachmesse über Preisverleihungen bis hin zu Wettbewerben und Partys. Zudem schließen sich Videospieler zu mitunter weltweit vernetzten Communitys zusammen, um in ständigem Kontakt mit Gleichgesinnten zu stehen und diese Bewegung lebendig zu halten.

Ein Verein, der sich gerade in Deutschland der Pflege der Videospielkultur verschrieben hat, ist die 2002 gegründete Vereinigung RetroGames e.V., im Internet zu erreichen unter der Adresse www.retrogames.info.

BEAT 'EM UP Wer die Muster beherrscht, wird sich in Soul Calibur II erfolgreich schlagen. BILD: N-ZONE

STRATEGIE In Titel wie Pikmin gilt es, stets planvoll vorzugehen. BILD: N-ZONE

MARIO SUNSHINE Wenn Geschicklichkeit gefragt ist, muss man oft ein wenig üben. BILD: N-ZONE

übersteht, die man nicht vollständig beherrscht." Wie kann man sich eine solche Unbestimmtheit aber vorstellen? „Das kommt zum Beispiel daher, dass in den Spielmechanismus Zufall eingebaut ist", meint Jantke. „Das kann allein aus der Komplexität kommen, die im Gehirn manchmal den Eindruck von Zufall hinterlässt, weil etwas so umfangreich ist, dass wir es nicht überschauen können. Unbestimmtheit wird auch durch Gegner erzeugt, egal ob real oder programmiert. In dieser Balance von Selbstbestimmtheit und Unbestimmtheit agiert dann der Spieler und versucht, das Ganze in den Griff zu kriegen." Offensichtlich hat diese Balance eine große Bedeutung, denn für Jantke liegt in der Ausgewogenheit zwischen Selbstbestimmtheit und Unbestimmtheit das Geheimnis eines qualitativ guten Spiels: „Wenn beispielsweise alles unbestimmt ist, dann habe ich keine Chance und damit auch keine Freude dabei. Große Freude haben Spieler aber dadurch, dass sie Kontrolle gewinnen und etwas beherrschen."

MUSTER MIT VIEL WERT

Jantke geht sogar noch einen Schritt weiter: „Das kann man auch als Lernen auffassen. Man lernt, Situationen wiederzuerkennen und dann genau zu wissen, was man machen muss. Es gibt Spiele, da muss man springen und schafft es nicht. Dann probiert man und probiert und irgendwann kann man es. Aus Misserfolg wird Erfolg und das verschafft große Befriedigung. Sehr viel von dem, was Befriedigung verschafft – also glücklich macht –, ist im Grunde eine Variante von Lernen. Und darin liegt ein großer Wert von Spielen, auch wenn das gar nicht so bewusst ist. Ein gutes Stück der Faszination liegt also darin, dass das, was Freude macht, eigentlich Lernen ist. Und das ist zutiefst menschlich. Denn wir sind lernende Wesen, nur dadurch haben wir eine Chance zu überleben", ist Jantke überzeugt. Und wenn diese Aussagen geplagten Schülern auf den ersten Blick etwas befremdlich vorkommen sollten, so könnte man das Ganze auch anders formulieren: „Unsere Gehirne sind so etwas wie Mechanismen zum Erkennen von Mustern und das tut ihnen gut. Im erfolgreichen Spiel erkennt man auch Muster", erklärt Jantke, um gleich darauf solche Muster zu beschreiben: „Das sind etwa Kombinationen von Fingerbewegungen, um bestimmte Aktionen meines Charakters wie Ducken, Schlagen oder Springen zu erzeugen. Das muss man einüben. Wenn man es schafft, spielt man gut und freut sich. Aber in Wirklichkeit hat man etwas gelernt. Das ist doch toll!" Dieser Meinung kann man sich nur anschließen.

In frühen Spielen wie *Tetris* oder *Pac Man* sind die Muster noch recht einfach zu entdecken. Aber wie sieht es mit komplexeren Titeln aus? Jantke nennt ein paar Beispiele: „Denken wir nur mal an *Civilization* oder *Black & White*. Dort gibt es Muster von hohem Niveau. Man muss Vorsorge treffen, damit man andere Aktionen nachfolgen lassen kann – erst das Kleine, dann das Große. Das provoziert Spieler, strategisch zu denken und planvoll zu handeln." Aber im Grunde betreffen solche Lerneffekte ja „nur" das Spiel. Mit dem realen Leben hat das wenig zu tun, oder etwa doch? „Nach meiner Auffassung", gibt Jantke zu bedenken, „ist das so, wie eine gute Ausbildung zu haben. Wer spielt, lernt Dinge in einem strategischen Zusammenhang zu sehen. Das hat einen erzieherischen Wert, so werden

MÄNNERTRAUM Need for Speed ist ein typisches Rennspiel, das am besten Männern gefällt. BILD: N-ZONE

Softskills geschaffen." Demnach sind Spiele tatsächlich in der Lage, einen Beitrag zur Persönlichkeitsbildung zu leisten.

Dass uns Muster beim Spielen gar nicht recht bewusst werden, mag daran liegen, dass die Entwickler sie ganz selbstverständlich in die Spielmechanismen integrieren. Beim Spielen entfalten sich diese Muster und werden unbemerkt angenommen. Interessanterweise sind die Faktoren Sieg oder Niederlage dabei gar nicht mal so wichtig. Denn die neueste Forschung zeigt, dass man nicht wegen des Erreichens eines Enderfolgs Muster realisiert, sondern weil es schlicht und einfach Freude macht. Ob ein solches Muster sich auch bewährt, muss sich erst in Spieletests erweisen. Garantien für das Funktionieren eines Musters gibt es keine. „Denn", so räumt Jantke ein, „man kann nicht theoretisch ableiten, was am Markt Erfolg haben wird."

WEITERE POSITIVE EFFEKTE

Neben der Persönlichkeitsbildung bringen Videospiele noch weitere positive Nebeneffekte mit sich. Einer zumindest ist gar nicht zu übersehen. Denn wer spielt, setzt sich gleichzeitig mit modernen Technologien auseinander. „Bei Videospielen muss man mindestens ab und zu speichern", bemerkt Jantke und ergänzt: „In komplexen Welten wird nie alles auf Anhieb funktionieren. Immer sind kleinere oder größere Probleme zu meistern. Durch die Auseinandersetzung mit Videospielen und ihren Mechanismen beschäftigt man sich automatisch mit Technologie und baut so auf spielerische Weise eine Art IT-Engineering-Kompetenz auf. Um das zu verstehen, muss man sich jedoch stets vergegenwärtigen, dass Videospiele zugleich Unterhaltungsmedien UND IT-Systeme sind."

Hat man auftauchende Probleme bewältigt, so stärkt das wie immer im Leben auch das Selbstvertrauen. Doch damit nicht genug: Wenn der Spieler in seiner Tätigkeit voll aufgeht, dann identifiziert er sich automatisch damit. „Genau. Und wenn er Erfolg hat, verschafft ihm das wieder ein gutes Gefühl,

EINFACH RIESIG Tales of Symphonia gilt als eines der komplexesten Nintendo-Spiele. BILD: N-ZONE

Zur Geschlechterfrage

Mädchen spielen anders als Jungen, Frauen anders als Männer, so viel steht fest. An der TU Ilmenau beobachtet man aber gleichzeitig eine interessante Entwicklung. Demnach gleichen sich die Geschlechter mehr und mehr einander an, denn nach neuesten Erhebungen liegt die Verteilung mittlerweile bei 55 Prozent männlichen und 45 Prozent weiblichen Spielern. Das deutet zwar auf Gleichberechtigung, nicht aber auf Gleichmacherei hin, da die entwicklungsgeschichtlich gewachsenen Unterschiede nicht von der Hand zu weisen sind. „Frauen können besser mehrere Dinge gleichzeitig tun als Männer, die sich auf eine einzelne Sache konzentrieren müssen. Es ist außerdem durch psychologische Experimente erwiesen, dass Männer im Durchschnitt ein besseres dreidimensionales Orientierungsvermögen haben", so Prof. Jantke.

Natürlich gibt es Ausnahmen, aber diese Tendenzen zeigen sich auch im Spielverhalten. Daher sollte man jedem auch die passende Offerte machen, doch Jantke bewertet die gegenwärtige Angebotspalette aus dieser Sicht insgesamt noch als unbefriedigend: „Die Spielwelt ist meines Erachtens sehr arm. Der Markt ist zwar zahlenmäßig sehr groß, das Profil dafür aber sehr eng. Was man in heutigen Spielen tun muss, um voranzukommen, trifft vor allem die Bedürfnisse von Jungen und Männern." Durch die Berücksichtigung spezifisch weiblicher Interessen bei den Spielinhalten könnte also zusätzlich eine enorme Konsumentenschicht erschlossen werden. Wenn man nur wüsste, wie. Dazu gibt Prof. Jantke Hilfestellung: „Zum typischen Verhalten von Frauen gehört es, zu gestalten und zu bewahren. Spiele, in denen man etwas aufbauen, formen, nach eigenen Vorstellungen über einen längeren Zeitraum hinweg entwickeln kann, könnten das weibliche Geschlecht sehr gut ansprechen. Man sieht das an *Die Sims*, welches vielleicht das Spiel mit dem höchsten Frauenanteil ist." Und gleichzeitig eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten. „Männer", so Jantke weiter, „fokussieren viel stärker. Deshalb werden sie eher von Spielen angesprochen, die eine Tätigkeit oder zumindest einen schmalen Aktionsstreifen in den Mittelpunkt stellen. Das ist zum Beispiel bei Action- oder Rennspielen der Fall."

DIE SIMS ... sind besonders bei Mädchen und Frauen sehr beliebt. BILD: N-ZONE

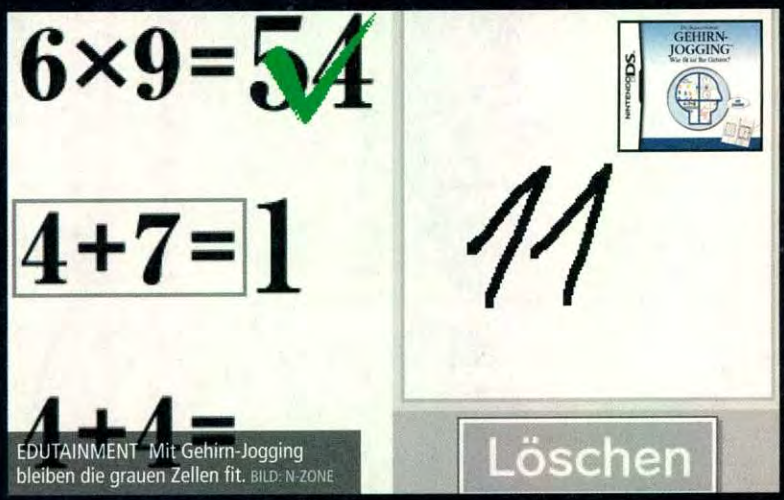
Videospiel-Historie

Begonnen hat alles im Jahre 1962, als Wissenschaftler des MIT (Massachusetts Institute of Technology) unter Stephen Russell mit *Spacewar* das erste „Videospiel" aller Zeiten auf der damals teuersten Maschine, dem PDP-1, entwickelten. Hier kämpfte ein kleines Raumschiff vor einer Sternenkulisse im Weltraum gegen ein anderes Raumschiff. Das Spielprinzip dabei war so einfach wie genial: Man musste so lange schießen, bis der Gegner besiegt war. Da heute bekannte Pixel-Bildschirme noch gar nicht erfunden waren, erfolgte die Darstellung damals noch auf einem Radarbildschirm mittels Vektortechnik.

Ungeachtet dessen repräsentiert für viele ein anderes Spiel die Geburtsstunde der Videogames, das erst zehn Jahre später das Licht der Welt erblickte: *Pong*. 1972 war dies – unter der Regie der im gleichen Jahr gegründeten Firma Atari – zumindest das erste auch kommerziell erfolgreiche Spiel aller Zeiten.

Mit dem Aufkommen von Videospielkonsolen in den 1970er-Jahren nahm diese Form der Unterhaltung einen rasanten Aufschwung bei den Heimanwendern. Zwischenzeitlich erlebte dieser Höhenflug jedoch einen Einbruch, als in den Achtzigern PCs in den Privathaushalten immer populärer wurden. In dieser Zeit spalteten sich die elektronischen Spiele in zwei technisch separate Bereiche auf, die eigentlichen Video- bzw. Telespiele und die Computerspiele. Aufgrund ihrer leichten Kopierbarkeit auf Disketten fanden Letztere immer weitere Verbreitung. Doch bald darauf erwies sich Japan als Ausgangspunkt einer Wiederbelebung der Videospiele, als der NES von Nintendo auf den westlichen Markt kam und *Super Mario Bros.* seinen Siegeszug einleiten konnte. Im Zuge dessen entwickelten sich Ende der Achtziger zahlreiche auch heute noch beliebte Genres wie Rollenspiele, Rennspiele, Adventures, Jump & Runs oder Beat 'em Ups. Und seit der breiten Verfügbarkeit von 3D-Technik auf Konsolen wie PlayStation und Sega Saturn Mitte der Neunziger scheinen sich Videospiele nicht enden wollender Beliebtheit zu erfreuen. Wohin die Reise in Zukunft geht, ist offen. Doch neuartige Eingabegeräte, wie zuletzt bei Nintendos Wii vorgeführt, bieten scheinbar ungeahnte Möglichkeiten.

PONG … gilt vielen als der Urknall der Videospiel-Geschichte. BILD: N-ZONE



EDUTAINMENT Mit Gehirn-Jogging bleiben die grauen Zellen fit. BILD: N-ZONE

quasi ein Zuhause", stimmt Jantke zu. Doch gerade Spieler, die viel Zeit in ihr Hobby investieren, stoßen immer wieder auf Unverständnis. Oft wird Videospielen als reine Zeitverschwendung kritisiert. Einer solchen Einstellung aber will Prof. Jantke widersprechen: „Jeder Mensch möchte sich wohl fühlen. Manche gehen in den Garten und stecken kleine Pflänzchen in die Erde. Niemand würde jemals behaupten, dass das Zeitverschwendung ist." Natürlich gibt es auch negative Auswüchse, gerade bei Spielen mit gewalttätigen Inhalten. Die seien, so Jantke, jedoch immer auch in einem umfassenden sozialen Kontext zu betrachten. „Das sind nie die Spiele allein. Es genügt einfach nicht, sich über aggressive Spiele auszulassen, wenn die Gesellschaft sonst die Bedingungen für Aggressionen schafft."

BLICK NACH VORNE

Videospiele sind ein sich sehr schnell entwickelndes Medium – sowohl bei der Soft- als auch bei der Hardware. Gerade die neueste Konsolengeneration zeigt, dass auf technischem Gebiet, bei den Engines und der Grafik, hart gearbeitet wird. Doch diese Entwicklung wird laut Prof. Jantke deutlich überschätzt: „Was wir wirklich brauchen, sind qualitativ neue Spielideen. Aus dem Bereich der Independent Developer kommen viele gute Einfälle. Darüber hinaus sehe ich ein Gebiet, das derzeit noch in schlechtem Zustand ist: Edutainment. Dieser Bereich ist noch zu starr, aber ich denke, das ist ein riesiger Markt. Hier können auch wertvolle Impulse aus der Wissenschaft kommen."

Neue Spielideen braucht also die Welt. Nur: Die zu finden, ist gar nicht so einfach. Doch wenn seitens der Wissenschaft Impulse zu erwarten sind, dann sitzen wir bei Prof. Jantke ja gerade an der Quelle. Und tatsächlich lässt er sich eine seiner zahlreichen Visionen entlocken. Er beginnt zu erzählen und vor dem inneren Auge entsteht eine Spielsituation, die selbst *Hitman*-gestählten Zockern einen kalten Schauer über den Rücken jagt. Die Lage des Mannes im dunklen Anzug scheint ausweglos, heute muss er endlich dran glauben. Vorbereitung, Ort und Zeit: Alles ist auf diesen einen Augenblick hin

GÄNSEHAUT … wird nicht nur in der Resident-Evil-Serie erzeugt. BILD: N-ZONE

Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft der TU Ilmenau

An der TU Ilmenau befindet sich am Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaften (IfMK) der Studienschwerpunkt „Digitale Spiele" gerade im Aufbau. Neben einem Diplom-Studiengang können Interessierte derzeit auch den Studiengang „Angewandte Medienwissenschaft" belegen, der zum Abschluss Bachelor of Arts führt. 2007 wird der bilinguale (Deutsch und Englisch) Master-Studiengang „Media and Communication Research" mit einem inhaltlichen Schwerpunkt „Digitale Spiele" eingeführt. Hier können die Studenten entweder eine medienwissenschaftlich oder eine technologisch geprägte Richtung einschlagen und ihr Studium wahlweise mit einem Master of Arts oder einem Master of Science abschließen.

Im laufenden Semester veranstaltet Prof. Jantke am IfMK eine Vorlesung über digitale Spiele und ein Forschungsseminar über Intelligent Game Design. Dazu kommt eine Praxiswerkstatt, die sich mit den Einsatzmöglichkeiten neuer DVD-Technologien bei der Entwicklung von Spielen befasst. Daneben hält Prof. Jantke derzeit auch Vorlesungen über digitale Spiele an der TU Darmstadt und der Berufsakademie in Mannheim.

ALTE PORZELLANFABRIK Noch wird in ehemaligen Fabrikgebäuden gelehrt. In absehbarer Zeit soll aber ein Neubau bezogen werden. BILD: N-ZONE

PROF. JANTKE ... lehrt und forscht auf dem Gebiet der digitalen Spiele. BILD: N-ZONE

ausgerichtet. Ein kurzes Zögern noch. Dann eine unbemerkte Wendung nach links, um aus dem Nichts zuzuschlagen. „Da macht es platsch, ein großer, weißer Fleck Vogelkot beschmutzt seine Schulter. 50 Punkte. Das ist kein Ego-Shooter, vielleicht könnte man es Ego-Shitter nennen. Man wohnt zunächst als Vogel am Waldrand und hat es sehr weit zu seinen Quests in der Stadt. Man muss essen und trinken, damit man seine Ziele beschädigen und Punkte einheimsen kann. Wer genug Punkte hat, darf in den Stadtpark umziehen. Es gibt Attraktivitätspunkte für die tollsten Treffer. Ist man attraktiv genug, nimmt man sich ein Männchen oder Weibchen und bekommt Nachwuchs. Dem bringt man das Zielen bei, dann fliegt man Angriffe im Verband und sammelt größere Punktzahlen. Hier könnten wir Shooter-Elemente mit Adventure- und Aufbau-Features kombinieren." In der Tat, das ist eine innovative Spielidee, die alleine schon wegen ihrer möglichen Genre-Bezeichnung sehr unterhaltsam klingt. Frische Spielideen sind zweifelsohne notwendig – das hier wäre schon mal eine. Warum eigentlich nicht? ■

METROID PRIME Geht es nach Prof. Jantke, steckt noch viel Potenzial im Ego-Shooter-Genre. BILD: N-ZONE

Interaktive Unterhaltung

Unter den zahlreichen Unterhaltungsmedien stechen Videospiele durch ein besonderes Merkmal heraus: die Interaktivität. Bei Büchern, Radio, Musik, DVD, Kino oder Fernsehen haben die Produzenten dieser Medien den Ablauf der Ereignisse im Vorhinein bereits festgelegt. Anders als dort muss sich der Konsument von Videospielen allerdings nicht darauf beschränken, das Angebot lediglich passiv aufzunehmen – ganz im Gegenteil: Bei Videospielen kann und muss er sich sogar aktiv beteiligen und gestaltend in das Geschehen auf dem Bildschirm eingreifen und so ganz persönlich Einfluss auf den Spielverlauf ausüben. Oft kann der Spieler durch seine Entscheidungen der Geschichte eine völlig neue Wendung geben. Er beobachtet und agiert also gleichermaßen und schlüpft selbst in die Rolle der handelnden Personen. Hier wie überall im Leben gilt: Je mehr wir selbst tun, desto intensiver wird ein Erlebnis auch von uns wahrgenommen. Deshalb bedeutet es uns als Menschen sehr viel, aktiv zu sein. Und deshalb üben Videospiele, wie Forschungsergebnisse der Medien- und Spielpsychologie oder der Lernpsychologie zeigen, auch eine so hohe Anziehungskraft auf uns aus – wesentlich stärker, als andere, passive Unterhaltungsmedien dazu in der Lage wären.

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO |

Hersteller: Nintendo

VIDEO AUF DVD

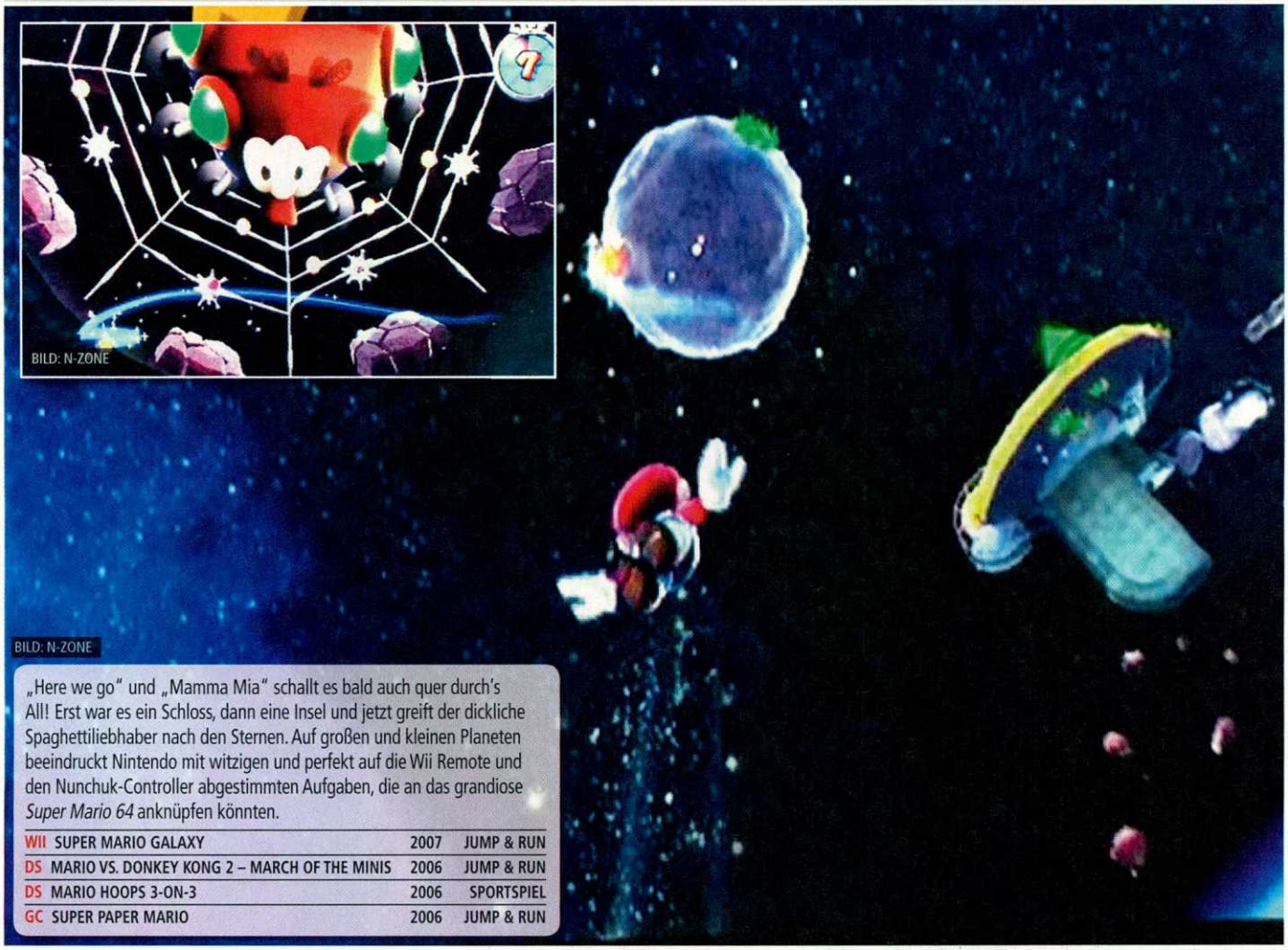


BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

„Here we go" und „Mamma Mia" schallt es bald auch quer durch's All! Erst war es ein Schloss, dann eine Insel und jetzt greift der dickliche Spaghettiliebhaber nach den Sternen. Auf großen und kleinen Planeten beeindruckt Nintendo mit witzigen und perfekt auf die Wii Remote und den Nunchuk-Controller abgestimmten Aufgaben, die an das grandiose *Super Mario 64* anknüpfen könnten.

WII	SUPER MARIO GALAXY	2007	JUMP & RUN
DS	MARIO VS. DONKEY KONG 2 – MARCH OF THE MINIS	2006	JUMP & RUN
DS	MARIO HOOPS 3-ON-3	2006	SPORTSPIEL
GC	SUPER PAPER MARIO	2006	JUMP & RUN

THE LEGEND OF ZELDA |

Hersteller: Nintendo

Es scheint, als hätte bei Nintendo jemand das Informationsembargo aufgehoben. Fast wöchentlich erreichen uns neue Meldungen und Videos zum grandiosen Abschluss der GameCube-Ära und dem potenziellen System-Seller für Wii. Die neuestens Infos haben wir für euch ab Seite 22 zusammengetragen.

WII	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	4. QUARTAL	ACTION-ADVENTURE
GC	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	4. QUARTAL	ACTION-ADVENTURE
DS	THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	4. QUARTAL	ACTION-ADVENTURE

BILD: NINTENDO

METROID PRIME |

Hersteller: Nintendo

VIDEO AUF DVD

BILD: NINTENDO

Weltraumikone Samus ist der eindeutige Beweis, wie genial sich Ego-Shooter mit der innovativen Kombination aus Wii Remote und Nunchuk-Controller anfühlen. Schon zum Start des Wii im Herbst könnte es heißen: Ab ins All!

WII	METROID PRIME 3: CORRUPTION	4. QUARTAL	EGO-SHOOTER
DS	METROID PRIME PINBALL	JUNI	GESCHICKLICHKEIT

SUPER SMASH BROS. |

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Das hektische Vorzeige-Button-Mashing im engsten Familienkreis wird auf dem Wii ausgedehnt – Meta-knight, Wario, sexy Samus und Schleicher Solid Snake sind diesmal mit dabei. Damit auch Tierfreunde nicht zu kurz kommen, sorgt ein von Zeit zu Zeit auftauchender Labrador-Retriever für Wirbel. Mit dem Online-Modus könnte *Super Smash Bros. Brawl* zum absoluten Klassiker der vernetzten Spielergemeinde avancieren!

WII	SUPER SMASH BROS. BRAWL	2007	BEAT 'EM UP

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix

BILD: N-ZONE

Akitoshi Kawazu, Produzent von *Crystal Chronicles* liefert gleich zwei neue Rollenspiel-hämmer – *Crystal Bearers* für Wii und *Ring of Fates* für den DS. Letzteres kommt mit Vierspieler-Wi-Fi-Modus daher und soll Gerüchten zufolge sogar Voice-Chat bieten. Über eine Link-Möglichkeit zwischen beiden Versionen ist noch nichts bekannt.

WII	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – CRYSTAL BEARERS	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – RING OF FATES	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY III	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY V	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY VI	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL

POKÉMON |

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Die Pokémon feiern ein Comeback – nicht nur auf dem GB und DS, sondern mit *Pokémon Battle Revolution* auch für den Wii. Alle Pokémon aus *Diamond* und *Pearl* lassen sich, WLAN-Modus sei Dank, direkt ins Spiel übertragen und möglicherweise könnten per Wii Connect24 auch Online-Duelle stattfinden.

GC	POKÉMON BATTLE REVOLUTION	2007	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON DIAMOND & PEARL EDITION	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON MYSTERY DUNGEON: BLUE RESCUE TEAM	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON RANGER	2006	ROLLENSPIEL
GB	POKÉMON MYSTERY DUNGEON: RED RESCUE TEAM	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL

BILD: NINTENDO

Was sonst noch kommt:

BATEN KAITOS ORIGINS

BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: 2006
Genre: Rollenspiel

In Japan konnte *Baten Kaitos* ordentliche Wertungen einheimsen. In Deutschland könnte der Artikel Gerüchten zufolge schon im September erscheinen.

WARIO WARE: SMOOTH MOVES

BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: Unbekannt
Genre: Geschicklichkeit

Mit *Smooth Moves* dürft ihr richtig Faxen machen, denn der Minispiel-Marathon wird ausschließlich mit der Wii Remote gesteuert – eine perfekte Hochzeit!

YOSHI'S ISLAND 2

BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: 4.Quartal
Genre: Jump & Run

Was heutzutage nicht alles verschwindet – auf Yoshi's Island sind Kindesentführungen gerade besonders in Mode, genau wie Überbevölkerung durch Shy Guys. Die Einsatztruppe um Mario & Co. sorgt für Aufklärung!

RED STEEL

BILD: NINTENDO

Hersteller: Ubisoft
Termin: 2006
Genre: Ego-Shooter

Ubisofts Ego-Shooter war die Überraschung der E3 – fantastische Steuerung, erfrischendes Gameplay und jede Menge Action.

TERMINE

Wii

Launch-Titel (Oktober/November)

Disney's Cars – Autos wie wir	4. Quartal
Madden NFL 07	4. Quartal
Marvel: Ultimate Alliance	4. Quartal
Metal Slug Anthology	4. Quartal
Metroid Prime 3: Corruption	4. Quartal
Rayman: Raving Rabbids	4. Quartal
Red Steel	4. Quartal
Spongebob: Kreatur der Krossen Krabbe	4. Quartal
Super Monkey Ball: Banana Blitz	4. Quartal
The Legend of Zelda: Twilight Princess	4. Quartal
Tony Hawk's Downhill Jam	4. Quartal
Wario Ware: Smooth Moves	4. Quartal
Elebits	4. Quartal
Wii Sports	4. Quartal

2006/2007

Blitz: The League	
Call of Duty 3	Unbekannt
Disaster: Day of Crisis	Unbekannt
Dragon Quest Swords	Unbekannt
Excite Truck	4. Quartal
Final Fantasy: Crystal Bearers	Unbekannt
One Piece Unlimited Adventure	Unbekannt
Project H.A.M.M.E.R.	Unbekannt
Resident Evil	Unbekannt
Sadness	Unbekannt
Sonic Wild Fire	2007
Super Mario Galaxy	2007
Super Smash Bros. Brawl	2007
Trauma Center: Second Opinion	Unbekannt

GameCube

Zuletzt erschienen

Chibi-Robo	SP 78%	MP –
Ice Age: Jetzt taut's	SP 73%	MP –

FIFA-Fußball-Weltmeisterschaft 2006

FIFA-Fußball-Weltmeisterschaft 2006	SP 84%	MP 85%
X-Men: The Official Game	SP 75%	MP –

September

Cars	September
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	12. September
The Barnyard	September
Tom Clancy's S.C.: Double Agent	September

2007

Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Baten Kaitos II	2006
Harvest Moon: Magical Melody	3. Quartal
Monster House	3. Quartal
SpongeBob Schwammkopf: … Krossen Krabbe!	Oktober
The Legend of Spyro: A New Beginning	2006/2007
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Winter

DS

Zuletzt erschienen

Dr. Kawashimas Gehirnjogging: Wie fit ist ihr …	SP 85%	MP 75%
Lost Magic	SP 60%	MP 58%
Meine Tierpension	SP 64%	MP –
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	SP 58%	MP –

Alle Angaben ohne Gewähr.

Juli

Big Brain Academy	7. Juli
Electroplankton	7. Juli
Puyo Pop Fever	10. Juli

August

Age of Empires: The Age of Kings	11. August

September

LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie

LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	12. September
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	September

2006/2007

Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Alex Rider: Stormbreaker	3. Quartal
Black & White Creatures	2006
Boktai 3	2006
Brain Training	2. Quartal
Castlevania: Portrait of Ruin	November
Cars	September
Children of Mana	2006
Chrash Boom Bang!	Oktober
Death Jr. and the Science Fair of Doom	Herbst
Dragon Quest Monsters	2006
Dynasty Warriors	2006
Eragon	2006/2007
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2006
Final Fantasy III	2006
Flipper Critters	2006
Garfield's A Tail of Two Kitties	2006
Garfield – The Bound …	1. Quartal 2007
Go Pets	2007
Guilty Gear: Dust Strikers	2006
Harvest Moon DS	2006
Jump Superstars	2006
Lunar Knights	Winter
Marvel Trading Card Game	2007
My Frogger Toy Trials	Herbst
Monster House	3. Quartal
Moonlight Fables	2006
Pro Evolution Soccer 6	Herbst
Pokémon Diamond & Pearl	2006
Pokémon Ranger	2006
Schweinchen Wilbur und seine Freunde	Winter
SpongeBob Schwammkopf: … Krossen Krabbe!	Oktober
Steel Horizon	Herbst
The Legend of Spyro: A New Beginning	2006/2007
Ultimate Brain Games	2006
Ultimate Card Games	2006
Ultimate Pocket Games	2006
Vandal Hearts	2006
Winx Club: The Quest for the Codex	Herbst
Xiaolin Showdown	November

GameBoy

Zuletzt erschienen

Die wilden Fußballkerle: Entscheidung …	SP 58%	MP –
FIFA WM 2006	SP 40%	MP 41%
Tierisch Wild	SP 54%	MP –
X-Men: The Official Game	SP 58%	MP –

September

The Barnyard	September
Unfabulous	September

2006/2007

Advance Guardian Heroes	2006
Alex Rider: Stormbreaker	4. Quartal
Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Ant Bully	2006
Bratz: Forever Diamonds	Oktober
Cars	September
Danny Phantom: Urban Jungle	2006/2007
Eragon	2006/2007
Happy Feet	2006
Metal Slug	2006
Monster House	3. Quartal
Riviera: The Promised Land	2006
Schweinchen Wilbur und seine Freunde	Winter
Scrabble Scramble	2006
SpongeBob Schwammkopf: … Krossen Krabbe!	Oktober
The Legend of Spyro: A New Beginning	2006/2007
Wario Ware Twisted!	2006
Winx Club: The Quest for the Codex	Herbst

US

GameCube

Monster House	18. Juli
The Ant Bully	24. Juli
Barnyard	25. Juli
Super Monkey Ball Adventure	1. August
Backyard Baseball 2007	8. August
Madden NFL 07	22. August
One Piece Grand Adventure	22. August
Pac-Man World Rally	22. August
One Piece: Pirates' Carnival	5. September
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	9. September
Naruto II: Clash of the Ninja	19. September
Open Season	19. September
Splinter Cell Double Agent	26. September

DS

Freedom Wings	11. Juli
Monster House	18. Juli
Bubble Bobble Revolution	25. Juli
Micro Machines V4	25. Juli
Hardcore Pool	1. August
Deep Labyrinth	15. August
Harvest Moon	15. August
The Suite Life of Zack and Cody: Tipton Trouble	15. August
Madden NFL 07	22. August
Starfox Command	28. August
Mech Aussault: Shadow War	29. August

GBA

B-Daman	11. Juli
Barbie Compilation	18. Juli
Hot Wheels Compilation	18. Juli
Monster House	18. Juli
Summon Night: Swordcraft Story	18. Juli
The Ant Bully	24. Juli
Barnyard	25. Juli
Super Robot Taisen: Original Generation	25. August

Japan

GameCube

Ultimate Spider-Man	29. Juni
Cars	6. Juli
Battle Stadium D.O.N.	20. Juli
DK: Bongo Blast	10. August
Super Paper Mario	13. August

DS

Sudoku Gridmaster	3. Juli
Brave Story	6. Juli
Rockman ZX	6. Juli
Naruto RPG 3: Reijuu vs Kinoha Shoutai	13. Juli
Project Hacker: Kakusei	13. Juli
Bomberman Island DS	20. Juli
Crash Bandicoot Festival	20. Juli
Minna no DS Seminar: Kanpeki Eitango Ryoku	20. Juli
Minna no DS Seminar: Kanpeki Kanji Ryoku	20. Juli
Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	20. Juli
Shaberu! DS Ryouri Navi	20. Juli
Drawing for Coloring DS of an Adult Resting a Heart	27. Juli
Jinsei-Game DS	27. Juli
Kouchuu Ouja Mushi King: Greatest Champion … 2	27. Juli
Mario Basket 3 on 3 / Mario Hoops 3 on 3	27. Juli
Atsumare! Power Pro Kun no DS Koushien	27. Juli
Star Fox Command	27. Juli
Tamagotchi no Puchi Puchi Omisecchi Gohi-Kini	27. Juli

GameBoy

Cars	7. Juli
Rhythem Tengoku	13. August

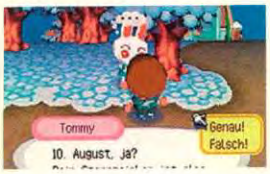
Die Charts

Ob Verkaufs-, Leser-, Most-Wanted- oder Übersee-Charts – hier werdet ihr fündig!

Nintendo DS

VERKAUFS-CHARTS

Animal Crossing verteidigt die Spitze gegen *Metroid*!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Animal Crossing: Wild World	2
2	5	Metroid Prime Hunters	2
3	4	Meine Tierpension	2
4	NEU	Super Princess Peach	1
5	2	Nintendogs Labrador & Friends	8
6	NEU	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ...	1
7	6	Mario Kart DS	6
8	9	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	2
9	NEU	Kim Possible: Kimmunicator	1
10	3	Nintendogs Dachshund & Friends	8

LESER-CHARTS

Mario rast noch immer allen davon, wird aber von Samus verfolgt, während auf Platz 9 mit ohrenbetäubendem Getöse Bomben explodieren.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Mario Kart DS	6
2	NEU	Metroid Prime Hunters	1
3	2	Super Mario 64 DS	10
4	3	Animal Crossing: Wild World	3
5	4	Mario & Luigi: Partners in Time	4
6	WE	Castlevania: Dawn of Sorrow	4
7	WE	Nintendogs Labrador & Friends	6
8	NEU	FIFA 06	1
9	NEU	Bomberman DS	1
10	6	Tetris DS	2

MOST WANTED

Die Charts werden von Adventures und RPGs dominiert – an der Spitze *Zelda*, danach folgen die Mana-Kinder und *Final Fantasy*!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	2
2	2	Final Fantasy III	7
3	8	Children of Mana	5
4	5	Pokémon Diamond & Pearl	6
5	3	Age of Empires: The Age of Kings	3
6	9	Final Fantasy: Crystal Chronicles ...	2
7	NEU	Splinter Cell Double Agent	1
8	NEU	Castlevania: Portrait of Ruin	1
9	7	Pokémon Ranger	2
10	10	Jump Superstars	6

GameCube

VERKAUFS-CHARTS

Ole, ole, oleeee! Das WM-Fieber zeigte sich auch in den Charts.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	1
2	1	Mario Party 7	5
3	2	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	6
4	WE	Super Smash Bros. Melee (Pl. Choice)	40
5	3	Mario Smash Football	7

LESER-CHARTS

Miyamoto hat mit *Wind Waker* einmal mehr einen kleinen Meilenstein geschaffen, der seit Erscheinen monatlich ganz weit oben steht.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	The Legend of Zelda: The Wind Waker	38
2	2	Resident Evil 4	10
3	3	Super Smash Bros. Melee	36
4	5	Metroid Prime 2: Echoes	18
5	WE	Mario Smash Football	5

MOST WANTED

LEGO Star Wars war ein Geheimtipp für den Cube. Das seht ihr genauso, denn die klassische Trilogie wird sehnsüchtig von euch erwartet.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	18
2	2	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	3
3	5	LEGO Star Wars II	2
4	4	Baten Kaitos Origins	2
5	3	Harvest Moon: Magical Melody	3

Game Boy

VERKAUFS-CHARTS

Seit acht Monaten sind die Pokémon vom GB nicht mehr wegzudenken.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Pokémon Smaragd-Edition	8
2	4	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	2
3	NEU	Kim Possible: Dr. Drakkens Rache	1
4	2	Yu-Gi-Oh! WCT 2006	2
5	NEU	Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4	1

LESER-CHARTS

Zelda hält in Begleitung der *Advance Wars*-Armee und der *FF*-Party Einzug in die Top 5 auf dem GB.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Golden Sun	2
2	NEU	The Legend of Zelda: The Minish Cap	1
3	NEU	Advance Wars 2: Black Hole Rising	1
4	5	Pokémon Rubin & Saphir	2
5	NEU	Final Fantasy I & II: Dawn of Souls	1

MOST WANTED

Die Macht ist immer noch stark auf dem Game Boy – aber nur knapp dahinter lauert die Riege aus *Metal Slug* und Drache Spyro!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	3	LEGO Star Wars II	2
2	4	Metal Slug	2
3	NEU	The Legend of Spyro: A New Beginning	1
4	NEU	Street Racing Syndicate	1
5	NEU	Advance Guardian Heroes	1

Wii-MOST-WANTED

Platz	Titel
1	The Legend of Zelda: The Twilight Princess
2	Final Fantasy: Crystal Chronicles - Crystal Bearers
3	Resident Evil
4	Super Smash Brothers Brawl
5	Wario Ware: Smooth Moves

Twilight Princess erscheint zum Wii-Launch und wird heiß von euch erwartet. Seltsam, dass *Metroid Prime 3* nicht da ist!

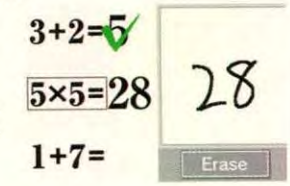
JAPAN-CHARTS

Die Faszination für das skurrile *Mother 3* ist in Japan ungebrochen – auch der Vorgänger kann sich in den Charts halten und belegt Rang 4.

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1	1	Mother 3	GB	2
2	6	Animal Crossing: Wild World	DS	6
3	WE	News Super Mario Bros.	DS	2
4	5	Mother 1+2	GB	2
5	3	More DS Brain Training	DS	3
6	4	Brain Training	DS	8
7	10	Super Mario Bros. (Famicom Mini)	GB	6
8	7	English DS Training	DS	5
9	NEU	Calchobit	GB	1
10	9	Real Powerful Major League	GC	2

US-CHARTS

Auch in Amerika ist das Gehirn-Jogging von Dr. Ryuta Kawashima unter dem Namen *Brain Age* ein voller Erfolg. Wer hätte das gedacht?!



Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1	NEU	Brain Age	DS	1
2	2	Metroid Prime Hunters	DS	2
3	4	Animal Crossing: Wild World	DS	3
4	6	Tetris DS	DS	2
5	7	Sonic Riders	GC	3
6	5	Mario Kart DS	DS	8
7	NEU	Ice Age 2: Meltdown	GC	1
8	NEU	Harvest Moon: Magical Melody	GC	1
9	9	Mario Kart: Double Dash!!	GC	14
10	NEU	Ice Age 2: Meltdown	GB	1

MITMACHEN

SMS schreiben und gewinnen!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl. Die Anleitung zum Mitmachen findet ihr auf S. 96!

Alle GameCube-Spiele im Überblick

Auf den nächsten drei Seiten erhaltet ihr eine Übersicht über sämtliche getesteten GameCube-Spiele plus die jeweiligen Genre-Referenzen.

ACTION

REFERENZ: STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bad Boys 2	12/04			47%
Batman Vengeance	05/02	81%		
Beyblade: Super Tournament Battle	01/04		59%	38%
Black & Bruised	07/03		69%	67%
Catwoman	10/04			69%
Conflict: Desert Storm	07/03		78%	74%
Conflict: Desert Storm II	12/03		85%	85%
Defender	05/03		70%	70%
Der Herr der Ringe 2	03/03	83%		
Der Herr der Ringe 3	12/03		86%	83%
Die Monster AG: Monster Ball	05/03		45%	40%
Die Unglaublichen	01/05			68%
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnel...	01/06		72%	70%
Disney's Tarzan Freeride	05/02	73%		
Drei Engel für Charlie: Volle Power	09/03			39%
Enter the Matrix	06/03			75%
FireBlade	03/03	72%		
Freedom Fighters	11/03		79%	86%
Gauntlet: Dark Legacy	11/02		78%	61%
Gotcha Force	03/04		60%	60%
GUN	01/06			87%
Hunter: The Reckoning	07/03		74%	70%
Ikaruga	05/03		87%	86%
James Bond 007: Alles oder Nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Liebesgrüße aus ...	12/05		78%	86%
King Arthur	01/05		76%	74%
MegaMan Network Transmission	08/03			68%
Men in Black 2: Alien Escape	03/03	59%		
Metal Arms: Glitch in the System	12/03		81%	76%
Minority Report	05/03			54%
Monopoly Party	02/03	61%		
Monster Jam: Maximum Destruction	01/03	55%		
Mystic Heroes	12/02	63%		
P.N.03	09/03			79%
Peter Jackson's King Kong	01/06			87%
Reign of Fire	01/03	62%		
Robotech Battlecry	12/02	73%		
Smuggler's Run Warzones	10/02		85%	82%
Spartan: Total Warrior	11/05			81%
Spawn: Armageddon	04/04			67%
Spider-Man: The Movie	07/02	83%		
SpongBob Schwammkopf: Durch dick ...	04/06		70%	64%
Star Fox Assault	05/05		70%	77%
Star Wars Rogue Squadron II	05/02	90%		
Star Wars Rogue Squadron III	12/03		90%	91%
Star Wars: Bounty Hunter	02/03	84%		
Star Wars: The Clone Wars	12/02	79%		
Taz Wanted	10/02	68%		
Terminator 3	11/04		73%	81%
The Hulk	07/03			73%
The Incredible Hulk: U.D.	11/05			83%
Top Gun: Combat Zones	12/02	76%		
True Crime: New York City	01/06			70%
True Crime: Streets of L.A.	12/03			86%
Ultimate Spider-Man	12/05			80%
Universal Studios: Theme Park Adv.	05/02	71%		
Viewtiful Joe 2	03/05			90%

FORTSETZUNG VON ACTION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
WWE Crush Hour	05/03		60%	61%
X-MEN: The Official Game	07/06			75%

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ: THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Asterix & Obelix XXL	09/04			69%
Batman Begins	08/05			76%
Batman: Dark Tomorrow	04/03			69%
Beyond Good & Evil	04/04			89%
Bionicle: The Game	11/03			68%
Blood Omen 2	02/03	85%		
Böse Nachbarn	03/05			66%
Bratz Rock Angelz	02/06			76%
Buffy: Chaos Bleeds	11/03		69%	79%
Casper	12/02	66%		
Chibi Robo!	06/06			78%
Conan	06/04		65%	73%
Die Chroniken von Narnia: Der König ...	05/06		78%	72%
Disney's Winnie Puuh	05/05		64%	67%
Dragon's Lair 3D	05/04			65%
Eternal Darkness: S.R.	11/02	90%		
Fantastic 4	09/05		67%	65%
Findet Nemo	12/03			69%
Große Haie – Kleine Fische	13/04			70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	01/06		82%	77%
Harry Potter u. d. Gefangene v. Askaban	08/04		45%	74%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	01/03	74%		
Harry Potter u. d. Stein der Weisen	02/04			70%
Hello Kitty: Roller Rescue	03/06			64%
Hitman 2: Silent Assassin	08/03			85%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06			73%
Jimmy Neutron	04/03			59%
Killer 7	08/05			87%
Knights of the Temple	05/04			85%
Largo Winch	12/02	69%		
Luigi's Mansion	05/02	86%		
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	05/04			90%
Mission: Impossible: Operation Surma	06/04			80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	05/04			82%
Pokémon Channel	05/04			78%
PoP: The Two Thrones	01/06			90%
PoP: Warrior Within	01/05			92%
Prince of Persia: The Sands of Time	04/04			91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	03/03	89%		
Resident Evil	09/02	88%		
Resident Evil 4	04/05			95%
Resident Evil Zero	03/03	89%		
Rogue Ops	03/04			77%
Samurai Jack: The Shadow of Aku	09/04			48%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	12/02	65%		
Second Sight	11/04			80%
Shamu's Deep Sea Adventure	06/06			63%
Sphinx und die verfluchte Mumie	03/04			86%
Spider-Man 2	09/04			85%
SpongeBob: Battle for Bikini-Bottom	04/04			70%
SpongeBob: Revenge of the flying ...	04/03			69%
Spyro: Enter the Dragonfly	12/02	68%		
Star Fox Adventures	12/02	91%		
Superman: Shadow of Apokolips	05/03			45%

FORTSETZUNG VON ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Teenage Mutant Ninja Turtles	05/04		63%	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	05/05		65%	58%
The Scorpion King	01/03	53%		
Tom Clancy's Splinter Cell	06/03			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	09/04			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	05/05		82%	91%
Wario World	07/03			87%
Worms 3D	11/03		76%	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/03			67%
Zelda: Four Swords Adventures	02/05		88%	79%
Zelda: The Wind Waker	05/03			95%

BEAT 'EM UP/WRESTLING

REFERENZ: SOUL CALIBUR II

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Batman: Rise of Sin Tzu	02/04		69%	63%
Bloody Roar: Primal Fury	05/02	82%		
Capcom vs. SNK 2 EO	09/02	64%		
Def Jam Vendetta	07/03		83%	80%
Def Jam: Fight for NY	12/04		83%	87%
Digimon Rumble Arena 2	13/04		77%	72%
Dragon Ball Z: Budokai	11/03		70%	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	06/05		75%	72%
Godzilla: Destroy all Monsters	12/02	71%		
Legends of Wrestling	07/02	56%		
Legends of Wrestling 2	04/03		62%	70%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	11/05		60%	60%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	03/03	82%		
Shrek SuperSlam	01/06		66%	64%
Soul Calibur II	10/03		90%	90%
Super Smash Bros. Melee	06/02		90%	85%
UFC Throwdown	11/02	67%		
Viewtiful Joe	11/03			90%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	03/06		59%	62%
WWE Wrestlemania XIII	11/02	73%		
WWE Wrestlemania XIX	10/03		83%	80%
WWE: Day of Reckoning	11/04		87%	86%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05		87%	88%
X-Men: Next Dimension	01/03	71%		

EGO-SHOOTER

REFERENZ: METROID PRIME 2: ECHOES

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Call of Duty 2: Big Red One	01/06		80%	86%
Call of Duty: Finest Hour	02/05			78%
Der Anschlag	01/03	47%		
Die Hard Vendetta	12/02	86%		

FORTSETZUNG VON BEAT 'EM UP/WRESTLING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Geist	11/05		79%	78%
GoldenEye: Rogue Agent	01/05		85%	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	07/02	83%		
James Bond 007: Alles oder Nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Nightfire	01/03	85%		
Judge Dredd: Dredd vs. Death	02/04		63%	57%
Medal of Honor: European Assault	07/05		74%	84%
Medal of Honor: Frontline	01/03	87%		
Medal of Honor: Rising Sun	01/04		78%	79%
Metroid Prime	04/03			94%
Metroid Prime 2: Echoes	13/04		86%	94%
Red Faction 2	07/03		84%	83%
Serious Sam: The Next Encounter	06/04		72%	72%
Star Wars Jedi Knight II - Jedi Academy	01/03	83%		
TimeSplitters 2	12/02	88%		
TimeSplitters Future Perfect	03/05		90%	87%
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	10/05		61%	63%
Tom Clancy's Ghost Recon	04/03		80%	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	05/05			80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	08/04		76%	80%
Turok Evolution	11/02	79%		
XIII	12/03		85%	88%

GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ: DONKEY KONGA 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bomberman Generation	12/02		89%	74%
Dancing Stage Mario Mix	11/05		85%	84%
Disney Party	11/03		53%	53%
Disney's Magical Mirror	10/02	70%		
Donkey Konga	11/04		89%	73%
Donkey Konga 2	06/05		89%	72%
Eggo Mania	09/02	80%		
Mario Party 4	12/02		86%	74%
Mario Party 5	01/04		87%	75%
Mario Party 6	03/05		87%	75%
Mario Party 7	02/06		84%	73%
MC GROOVZ danceCRAZE	09/05		40%	34%
Namco Museum: 50th Anniversary	03/06		64%	64%
Odama	04/06			70%
Puyo Pop Fever	04/04		81%	78%
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	02/06		80%	71%
Super Bust-A-Move All Stars	11/03		76%	70%
Super Monkey Ball	05/02	81%		
Super Monkey Ball 2	04/03		89%	84%
Tetris Worlds	11/02	60%		
Wario Ware, Inc. – Mega Party Games	10/04		78%	70%
Worms Blast	11/02	64%		
Zoo Cube	08/02	66%		

JUMP & RUN

REFERENZ: SUPER MARIO SUNSHINE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animaniacs	07/05			65%
Billy Hatcher and the giant Egg	12/03		74%	78%

FORTSETZUNG VON JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Carmen Sandiego	06/04			70%
Castleween	06/03			49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	10/02	83%		
Der Hobbit	01/04			76%
Disney's Himmel & Huhn	03/06		72%	74%
Donald Duck: Phantomias	01/03	68%		
Donald Duck: Quack Attack	05/02	70%		
Donkey Kong Jungle Beat	03/05			86%
Dr. Muto	04/03			75%
Kao the Kangaroo Round 2	01/05			78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	12/05		82%	80%
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	04/05			74%
Looney Tunes: Back in Action	01/05			70%
Madagascar	08/05		70%	77%
Pac-Man World 2	05/03			72%
Robots	05/05			71%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/04			67%
Shadow the Hedgehog	01/06		61%	67%
Shrek 2	08/04		82%	80%
Sonic Adventure 2: Battle	05/02	81%		
Sonic Adventure DX	08/03		47%	59%
Sonic Gems Collection	12/05		77%	81%
Sonic Heroes	03/04		80%	83%
Sonic Mega Collection	05/03		82%	83%
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	02/05			79%
Spyro: A Hero's Tail	13/04			80%
Super Mario Sunshine	10/02	91%		
Tak und der Stab der Träume	04/05		72%	83%
Tak und die Macht des Juju	04/04		81%	78%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		83%	81%
Ty the Tasmanian Tiger	01/03	61%		
Ty the Tasmanian Tiger 2	13/03			74%
Vexx	04/03			74%
Wallace & Gromit in Projekt Zoo	02/04			72%
Zapper	04/03			76%

RENNSPIELE

REFERENZ: MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
18 Wheeler American Pro Trucker	06/02	72%		
ATV: Quad Power Racing 2	03/03		84%	80%
Big Mutha Truckers	11/03			79%
Burnout	05/02	85%		
Burnout 2	06/03		89%	88%
Cel Damage	05/02	65%		
Crash Nitro Kart	01/04		81%	76%
Crash Tag Team Racing	12/05		77%	81%
Crazy Taxi	05/02	85%		
Dakar 2	04/03		65%	69%
Driven	05/02	69%		
Drome Racers	11/03		71%	77%
Extreme-G 3	05/02	81%		
F1 2002	09/02	77%		
F1 Career Challenge	08/03		72%	77%
Freekstyle	11/02	85%		
F-Zero GX	12/03		89%	91%
Hot Wheels: Velocity X	01/03	58%		
Jeremy McGrath Supercross World	07/02	40%		
Mario Kart: Double Dash!!	12/03		94%	89%
Micro Machines Explosion	03/03		80%	74%
MX Superfly	11/02	80%		

FORTSETZUNG VON RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Need for Speed Underground	12/03		77%	84%
Need for Speed Underground 2	13/04		85%	87%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	12/02	75%		
Need for Speed: Most Wanted	01/06		71%	80%
Pro Rally 2002	11/02	76%		
R: Racing	04/04		69%	72%
Rally Championship	04/03		69%	67%
Sonic Riders	04/06		72%	70%
Speed Challenge	11/02	68%		
Speed Kings	08/03		76%	76%
Spy Hunter	08/02	69%		
Starsky & Hutch	11/03			70%
Street Racing Syndicate	05/05		74%	70%
SX Superstar	08/03		61%	61%
The Italian Job	02/04		60%	67%
The Simpsons: Hit & Run	12/03		55%	78%
The Simpsons: Road Rage	05/02	70%		
V-Rally 3	07/03		70%	73%
Wave Race: Blue Storm	05/02	87%		
World Racing	03/04		70%	73%
Wreckless	01/03	76%		
XGRA	01/04		80%	83%

ROLLENSPIELE

REFERENZ: PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/03		84%	84%
Baten Kaitos	05/05			86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	13/04		81%	83%
Evolution Worlds	03/03	63%		
Final Fantasy: CC	04/04		84%	88%
Gladius	02/04		83%	78%
Lost Kingdoms	08/02	83%		
Lost Kingdoms 2	06/03		76%	83%
MegaMan X: Command Mission	13/04		81%	83%
Paper Mario: D. Legende vom Äonentor	13/04			90%
Pokémon Colosseum	06/04		88%	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05		88%	89%
PSO: Episode I & II	04/03		90%	82%
Skies of Arcadia Legends	06/03			88%
Summoner 2	04/03			83%
Tales of Symphonia	13/04			89%
X-Men Legends	12/04		82%	80%
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	12/05		84%	83%
Yu-Gi-Oh! Königreich der [illegible]isionen	01/05		60%	56%

SIMULATION

BILD: N-ZONE

REFERENZ: ANIMAL CROSSING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animal Crossing	11/04			89%
Die Sims	05/03		62%	85%
Die Sims 2	12/05		82%	83%
Die Sims brechen aus	01/04		86%	86%
Die URBZ: Sims in the City	01/05		79%	80%
Harvest Moon: A Wonderful Life	05/04			78%

SPORT

BILD: N-ZONE

REFERENZ: MADDEN NFL 2005

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ace Golf	12/02	78%		
Beach Spikers	10/02	85%		
Disney Sports Basketball	07/03		58%	55%
Disney Sports Fußball	02/03	62%		
ESPN Int. Winter Sports	05/02	74%		
FIFA 06	10./05		89%	89%
FIFA Football 2003	12./02	84%		
FIFA Football 2004	12/03		86%	85%
FIFA Football 2005	12/04		89%	87%
FIFA Fußball-WM 2002	05/02	82%		
FIFA Street	04/05		70%	67%
Fight Night Round 2	05/05		85%	85%
Harry Potter: Quidditch WM	01/04		79%	71%
ISS 2	05/02	72%		
ISS 3	07/03		74%	72%
Knockout Kings 2003	02/03	82%		
Madden NFL 06	10/05		89%	89%
Madden NFL 2003	12/02	88%		
Madden NFL 2004	10/03		90%	90%
Madden NFL 2005	11/04		91%	91%
Mario Golf: Toadstool Tour	07/04		85%	81%
Mario Power Tennis	03/05		92%	89%
Mario Smash Football	12/05		85%	76%
Mario Superstar Baseball	12/05		80%	77%
NBA 2K3	04/03		86%	85%
NBA Courtside 2002	06/02	82%		
NBA Live 2003	02/03	83%		
NBA Live 2004	12/03			84%
NBA Live 2005	13/04		85%	85%
NBA Live 2006	11/05		87%	86%
NBA Street V3	04/05		85%	85%
NBA Street Vol. 2	07/03		84%	82%
NFL 2K3	04/03		90%	89%
NFL Street	02/04		75%	79%
NFL Street 2	02/05		82%	82%
NHL 06	10/05		88%	88%
NHL 2003	12/02	85%		
NHL 2004	11/03		86%	86%
NHL 2005	11/04		88%	88%
NHL 2K3	05/03		85%	86%

FORTSETZUNG VON ACTION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
NHL Hitz 2002	05/02	81%		
NHL Hitz 2003	12/02	82%		
Outlaw Golf	08/03		70%	68%
Pro Tennis WTA Tour	11/02	55%		
RedCard	08/02	69%		
Ribbit King	12/04		64%	50%
Rocky	12/02	84%		
Sega Soccer Slam	11/02	82%		
Tiger Woods PGA Tour 2004	11/03		87%	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04		88%	90%
UEFA C. League 2004-2005	04/05		87%	83%
Virtua Striker 3	08/02	67%		
FIFA Street 2	04/06			
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	06/06		85%	84%

STRATEGIE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: PIKMIN 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Battalion Wars	01/06			78%
Doshin the Giant	10/02	80%		
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05			90%
Future Tactics	01/05		73%	71%
Goblin Commander	05/04		82%	80%
Phantasy Star Online III	07/04		90%	86%
Pikmin	07/02	88%		
Pikmin 2	11/04		86%	90%

TRENDSPORT

BILD: N-ZONE

REFERENZ: TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
1080° Avalanche	01/04		72%	78%
Aggressive Inline	09/02	89%		
Big Air Freestyle	11/02	53%		
BMX XXX	02/03	69%		
Dark Summit	06/02	83%		
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/02	78%		
Disney Sports Skateboarding	04/03		40%	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	10/03		77%	83%
Evolution Skateboarding	04/03		50%	53%
Evolution Snowboarding	04/03		69%	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	12/02	78%		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/02	75%		
SSX 3	01/04		79%	89%
SSX On Tour	11/05		83%	90%
SSX Tricky	08/02	84%		
Tony Hawk's American Wasteland	12/05		88%	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	05/02	88%		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/03	92%		
Tony Hawk's Underground	01/04		88%	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04		88%	91%
Whirl Tour	03/03	75%		

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING (DS)

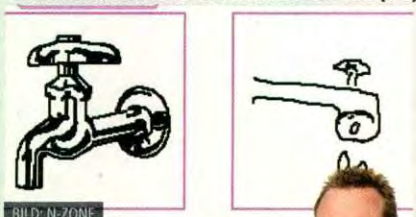


BILD: N-ZONE

Zocken und etwas für den Grips tun – diese Mischung hat es mir echt angetan. Außerdem: Wenn ihr wem Videospiele näher bringen wollt, versucht es hiermit.

Fabian Sluga

KILLER 7 (GC)

BILD: N-ZONE

Capcoms mutiger Ausnahmeschocker ist vor allem durch die außergewöhnliche audiovisuelle Präsentation ein Must-Have-Titel. Starke Nerven sind jedoch Pflicht.

Udo Hoffmann

METEOS (DS)

BILD: N-ZONE

Der Zweispieler-Modus besitzt *Tetris*-Suchtqualitäten. Deshalb meine Empfehlung: In's örtliche Starbucks, Tall Vanilla Latte bestellen und fleißig Meteoriten abfeuern!

Sascha Dowidat

BIG BRAIN ACADEMY (DS)

BILD: N-ZONE

Vor einer schwierigen Aufgabe 10 Minuten Aufwärmtraining mit *Big Brain Academy*, dazu Saftschorle und eine Banane: Das schafft Motivation!

Christoph Kraus

Alle DS-Spiele im Überblick

Seht hier alle getesteten DS-Spiele und die Game-Boy-Referenzen.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Space Invaders Revolution	09/05		62%
Spider-Man 2	02/05		69%
Star Wars Episode III Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
X-Men: The Official Game	07/06		60%

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ: CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05		87%
Die Chroniken von Narnia - Der König von ...	01/06	75%	73%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Peter Jackson's King Kong	02/06		38%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick und ...	05/06		55%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z. Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Shrek SuperSlam	01/06	62%	61%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ: METEOS

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Meteos	10/05	88%	90%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Ping Pals	03/05	27%	19%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/05	80%	80%
Sega Casino	03/06	60%	51%
Franklins großes Abenteuer	03/06	64%	61%
Titeuf Mission Nadia	04/06		63%
Snood 2: On Vacation	04/06	40%	44%
Tetris DS	05/06	90%	88%
Findet Nemo – Flucht in den Ozean	05/06	55%	63%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	06/06	55%	51%

JUMP & RUN

REFERENZ: KIRBY: POWER PAINTBRUSH

Titel	Ausgabe	MP	SP
Animaniacs: Lights. Camera. Action.	11/05	52%	59%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
Rayman DS	04/05		83%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Spryo: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Teenage Mutant Ninja T. 3	12/05	69%	66%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Kim Possible: Kimmunicator	05/06		60%
Super Princess Peach	06/06		83%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06		60%

RENNSPIEL

REFERENZ: MARIO KART DS

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
ATV Quad Fury	07/06	51%	45%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Mario Karts DS	12/05	94%	87%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Need for Speed: Most Wanted	01/06	66%	69%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Forc Racing 3	04/06	33%	33%
Big Mutha Truckers	04/06	36%	40%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Lost Magic	07/06	58%	60%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
Mega Man Battle Network 5	06/06	70%	71%
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	07/06		58%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Lost in Blue	12/05		79%
Mr. Driller	03/05	60%	60%
Nintendogs	10/05		85%
Animal Crossing Wild World	04/06	88%	87%
Trauma Center: Under The Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 06	12/05	77%	72%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%
FIFA Street 2	05/06	35%	33%
Top Spin 2	06/06	51%	51%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadur	12/05	79%	77%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01. Jun	83%	86%

Game Boy Referenzen

Titel	Ausgabe	Wertung
ACTION		
Metroid Zero Mission	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE		
Zelda: The Minish Cap	13/04	93%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heart break	08/03	83%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo	11/01	85%
EGO-SHOOTER		
Doom II	02/03	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2005	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: R & S	12/03	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT		
Pocket Music	03/02	70%
RENNSPIEL		
Top Gear Rally	12/03	90%
ROLLENSPIEL		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	10/03	89%
SIMULATION		
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)		
Mario Power Tennis	12/05	89%
STRATEGIE		
Fire Emblem	09/04	91%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Underground 2	13/04	92%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	12/01	70%

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Die Ruhe nach dem Sturm! Die Wogen des Abgabestresses der N-ZONE 07/06 haben sich geglättet und es herrscht wieder eitel Sonnenschein in den heiligen Hallen der N-ZONE-Redaktion. Christoph pfeift fröhlich ein Liedchen, Udo genießt den Urlaub und Fabian geht zum Blumenpflücken in den Fürther Stadtpark. Sascha untersucht wenige Meter weiter die wunderbaren Paarungsrituale einheimischer Marienkäfer und stellt fest: Die Peugeot-Werbung lügt, aber das Leben ist schön!

Zweite Woche

BILD: N-ZONE

Immer noch Ruhe in der Redaktion und Zeit für Pläuschchen: Fabian faselt irgendetwas von „Ich muss Sascha noch die Konga-Trommeln zurückgeben, bevor er Entzugserscheinungen bekommt", während dieser derweil mit Christoph über Kultentwickler Manfred Trenz und seine aktuellen Projekte debattiert. Dabei lässt Christoph erkennen, dass er das Shoot 'em Up *Katakis* erstens nicht kennt und zweitens für ein Puzzlespiel hält. Damit heimst er eine glatte Sechs in Computerspielgeschichte ein.

Dritte Woche

Die Fußball-WM hinterlässt auch in der Redaktion ihre Spuren – überall wird gefachsimpelt und über die bevorstehenden Spiele orakelt. Im internen Computec-Tippspiel spiegeln sich deutlich die Kompetenzen zum Thema Fußball wider: Sascha auf Platz 2, Fabian auf Rang 8, während Christoph auf Platz 49 um den Anschluss kämpft. Tja, und Udo, der spielt nicht mit, genau wie Holland vor vier Jahren!

Vierte Woche

Sauna-Atmosphäre in der Redaktion – die Luft steht in den Räumen und die Hitze ist unerträglich. Sascha plädiert für einen Eukalyptus-Aufguss, von dem Fabian Udo aber in letzter Sekunde abhalten kann. Wenn nicht bald jemand gekühlte Cocktails oder Speiseeis im Überfluss serviert, ist die Redaktion spätestens nächste Woche gut durch.

RAUSCH DER SINNE Mit Electroplankton geht die gesamte Redaktion geschlossen in Klangtherapie. BILD: N-ZONE

FABIAN SLUGA
26, Leitender Redakteur

.... war die vergangenen Wochen total im Fußballfieber und freute sich über die tolle Fußball-WM im eigenen Land. Jetzt drückt er Jan Ullrich die Daumen bei der Tour de France.

CD-TIPP: Loose – N. Furtado

UDO CRNJAK
28, Redakteur

... genießt den Sommer in vollen Zügen und verzieht sich am Wochenende regelmäßig in die unberührte Natur. Nee, eigentlich spielt er *Oblivion* wie ein Bekloppter.

KONZERT-TIPP: TOOL

CHRISTOPH KRAUS
20, Freier Redakteur

... schaut gerade Sascha beim Besudeln seines Hemds zu und reicht Küchenkrepp-Papier zum Nachtisch. Tja, Sascha, Kinder-Pingui-Essen will halt gelernt sein!

DVD-TIPP: Die Miami-Cops

SASCHA DOWIDAT
29, Freier Redakteur

... stolperte doch beim morgendlichen Skaten um den Nürnberger Dutzendteich fast über zwei Engländer, die sich unangemeldet auf den Gehweg gebettet hatten!

BUCH-TIPP: Vollidiot

HEINRICH LENHARDT
41, US-Korrespondent

... kann sich über den Rummel zur Fußball-WM kaum beschweren, der hält sich zumindest bei ihm im kanadischen Vancouver in überschaubaren Grenzen.

DVD-TIPP: ENTOURAGE

WARREN HARROD
37, Japan-Korrespondent

... kam sich auf der Tokyo Game Show vor wie in einer anderen Welt. Lauter Freaks und Verrückte, deren Kostüme selbst im Kölner Karneval auffällig gewesen wären.

DVD-TIPP: Advent Children

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE sowie PC Games und PC Action Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG

Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig

EHRLICH

Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen Ihnen nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detailcheck

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die abschließenden Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die abschließende Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49 %
Spiele im unteren Wertungsbereich sollten Sie in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74 %
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100 %
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 4)!

Testinhalt

GameCube

46 Super Monkey Ball Adventure
48 Ab durch die Hecke

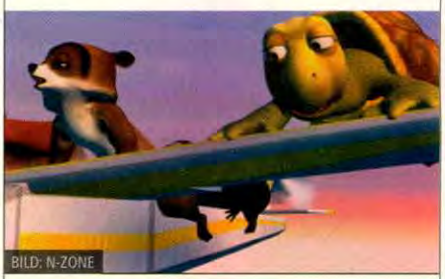


BILD: N-ZONE

Nintendo DS

63 Ab durch die Hecke
56 Big Brain Academy
63 Dragon Booster
60 Electroplankton
50 New Super Mario Bros.
62 Nintendogs Dalmatian & Friends

BILD: N-ZONE

Game Boy

65 Danny Phantom – Sein größter Gegner
65 Disneys Kim Possible – Dr. Drakkens Untergang
64 Mega Man Battle Network 6: Cybeast Gregor & Falzar

JUMPY BALL In dieser Aufgabe müsst ihr auf Blumen springend die Bienenstöcke einsammeln. BILD: N-ZONE

Fakten

- Vier spielbare Charaktere in fünf Welten
- Sechs Partyspiele mit 21 Affen
- Das erste *Monkey Ball* abseits des Geschicklichkeitsgenres
- Stereo-Sound
- 4:3, 16:9, 60 Hz

Super Monkey Ball Adventure

Dieses Mal erwartet euch ein affiger Abenteuerausflug!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Das Affenleben könnte so schön sein … Es ist Sommer, die Sonne scheint und die Grillbananen schmecken besser denn je! Plötzlich läuten die Alarmglocken des Baumpalasts und unterbrechen das friedliche Barbecue. Brisant: Selbst die ältesten unter den Affen haben dies höchst selten erlebt und sind um den Frohsinn ihrer Heimat besorgt. Denn immer wenn die Alarmglocken läuten, droht Traurigkeit auf Jungle Island einzukehren. Nun ist es an den besten Affenfreunden AiAi, Meemee, Baby und Gongon, die griesgrämigen Naysayers davon zu überzeugen, dass Fröhlichkeit nichts Schlimmes ist, um so die allgemeine Heiterkeit wiederherzustellen. Ihr übernehmt die Kontrolle über einen der kleinen Primaten, schwingt euch in den Monkey Ball und rollt los.

≫ Der Mehrspieler-Modus ist die einzige wirkliche Stärke des Titels! ≪

ROLLEND UM DIE WELT

Die Reise führt euch insgesamt in fünf Welten, von Monkitropolis bis Zootopia, wobei die Charakterwahl keine Auswirkungen auf den Verlauf der Geschichte hat. Um die Story voranzutreiben und neue Areale zu erschließen, müsst ihr anderen Affen aus der Patsche helfen und kleinere Aufgaben erfüllen, die selten über simples Gehopse, Gerolle oder verunglückte Flugpassagen hinausgehen. Mit der Zeit trefft ihr auf mysteriöse Gesellen, die euch Zaubersprüche beibringen, mit denen ihr zum Beispiel einen riesigen Boxhandschuh herbeizaubert. Auch wenn vor allem jüngere Spieler dem Titel dank seiner vielen witzigen Ideen einiges an Humor abgewinnen werden, kann *Super Monkey Ball Adventure* in spielerischer Hinsicht nicht wirklich überzeugen. Das Grundkonzept – anstelle der Spielfigur die Oberfläche zu steuern, auf der sie herumrollt – will nicht so recht aufgehen und so kommt es zu einigen Frustmomenten. Eine willkommene Abwechslung sind da die – leider viel zu selten auftretenden – klassischen *Monkey Ball*-Herausforderungen, die unter Zeitdruck bestanden werden müssen und zum Öffnen von verschlossenen Toren dienen. Neulinge bekommen hier einen Eindruck von der spielerischen Klasse der älteren Titel der Serie, die mit Hunderten solcher

OBERWELT Die Spielwelt ist in Abschnitte unterteilt, die ihr mal auf einem, mal auf zwei Wegen verlassen könnt. BILD: N-ZONE

DU KOMMST HIER NICHT REIN! Bevor ihr weiterkommt, müssen Teleporter aktiviert und die dahinter liegenden Aufgaben gelöst werden. BILD: N-ZONE

FIGHT NIGHT Mit den riesigen Boxhandschuhen tretet ihr in verschiedenen Arenen gegen Kumpels an. BILD: N-ZONE

AFFENZAHN Das Renn-Minispiel bietet sogar mehrere abwechslungsreiche Strecken! BILD: N-ZONE

Geschicklichkeits-Parcours aufwarteten. Mittels der Bananen, die ihr im Verlauf des Abenteuers nach und nach aufsammelt, kauft ihr euch im Shop neue Levels und Charaktere für den Mehrspieler-Modus, der eine wirkliche Stärke des grafisch zwar witzigen, ansonsten aber technisch wie spielerisch eher durchschnittlichen Titels darstellt.

AFFENTHEATER

Während der Story-Modus den Spieler nicht unbedingt zu Begeisterungsstürmen hinreißt, vermag es der Multiplayer, wesentlich intensiver vor den Bildschirm zu fesseln. Nicht weniger als sechs verschiedene Minispiele werden geboten, die bis zu vier menschliche Spieler mit einem Arsenal von 21 Affen bestreiten. Da jeweils unterschiedliche Karten und Schwierigkeitsgrade zur Verfügung stehen, ist durchaus für Langzeitmotivation gesorgt. Beim „Race" handelt es sich zum Beispiel um einen *F-Zero*-Klon, bei dem ihr auf rutschbahnartigen Strecken um die Bestzeit fahrt. Dabei beharkt ihr euch im Stile von *Mario Kart* mit Waffen, die auf der Strecke verteilt sind, und könnt sogar einen kompletten Grand Prix austragen. Im „Fight" erwarten euch Arenakämpfe, in denen ihr eure Gegner in den Abgrund befördert. „Bounce" erfordert wiederum etwas Geschicklichkeit, denn ihr müsst springend euer Revier abstecken und möglichst viel Fläche mit eurer Farbe bemalen. Eine Empfehlung geht also vor allem an Freunde unterhaltsamer Partyspiele, die sich auch mit einem etwas schwächeren Solo-Abenteuer abfinden können. ■

MARIUS WALLAT & CHRISTOPH KRAUS
sind in Meemee verschossen.

Insgesamt gelingt der *Monkey Ball*-Serie der Sprung vom Geschicklichkeits- ins Adventure-Genre aufgrund der etwas trägen Spielbarkeit nicht besonders gut. Zum Glück bietet der Multiplayer-Modus mehr und kann länger unterhalten als das dröge Soloabenteuer.

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Traveller's Tales
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	30. Juni 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Ice Age 2 – Jetzt taut's

- Guter Mehrspielerpart
- Witzige, harmlose Geschichte, …
- … die recht wenig Tiefgang bietet.
- Technisch nur durchschnittlich

WERTUNG STEUERUNG 69% GRAFIK 66% SOUND 60%

MULTIPLAYER **73%** SINGLEPLAYER **65%**

Friedliches Abenteuer, dem es im Einzelspieler-Modus etwas an Einfallsreichtum mangelt.

Fakten

- Vier spielbare Charaktere
- 30 Level-Abschnitte
- Deutsche Sprachausgabe
- Original-Synchronsprecher

FLUCHT MIT HUT Verne und Richie haben den Tod im Nacken. BILD: N-ZONE

Ab durch die Hecke

Die Menschen wollen ihre Ruhe, Waschbär Richie und seine Freunde Futter.

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Herzlichen Glückwunsch, Activision! Der Spielehersteller rettet nicht nur die GameCube-Besitzer vor der dürren Software-Flaute im Sommer, sondern ist heißer Kandidat auf den Titel „Filmlizenzverwerter Nummer eins"! Nach den fantastischen Vier und den X-Men im letzten Monat erwachen in Dreamworks neuestem Animationsstreifen Waschbär Richie, Schildkröte Verne, Eichhörnchen Hammy und Stinktier Stella aus ihrem Winterschlaf und finden prompt den Weg auf den GameCube. Flugs schlüpft die raffgierige Bande ab durch die Hecke auf der Suche nach Kuchen, Pizza und anderen Naschereien.

BALANCEAKT Der Weg in Nachbars Garten führt auch über Stromleitungen. BILD: N-ZONE

NASCHBÄREN AUF LEISEN SOHLEN!

Allerdings steht zwischen der tierischen Bande und dem Schlaraffenland Kammerjäger Kevin, der euch nicht nur mit hinterlistigen Methoden am Eintritt ins Futterparadies hindern will, sondern mittels seiner Gedankenkontrollkappen auch vormals friedliche Hasen, Erdhörnchen und Ratten gegen euch aufhetzt. Im Wald, der Hecke, in der Vorstadt und natürlich auch im Freizeitpark, der Firma Vermtech oder der Bärenhöhle geht ihr wahlweise mit einem der vier tierischen Helden – oftmals auch als Duo und wenn vorhanden mit menschlichem Mitspieler – auf Beutezug und landet mitten in einer „Mission Impossible". Zumindest für normale Tiere! Aber die putzigen Waldbewohner wissen sich zu helfen. Verne, Hammy, Stella und Richie schleichen aus der 3D-Verfolgerperspektive an Bewegungsmeldern vorbei, springen über Laserbarrieren und lösen kleine Schalterrätsel, damit der Trupp weiter vorrücken kann. Dabei ist *Ab durch die Hecke* weit entfernt von *Splinter Cell*-Mentalitäten, Action à la *Shrek Superslam* steht im Vordergrund. Alles, was man dabei im Garten so findet, darf zum Prügeln verwendet werden: Klosauger, Golfschläger, Nudelhölzer oder äußerst effektive Ping-Pong-Pistolen, die Tischtennisbälle im Sekundentakt verschießen, dass der Rückschlag unsere Helden fast umstößt. Dagegen haben selbst Horden von Kampfratten oder Hasen mit Kung-Fu-Kenntnissen keine Chance!

ÖFTER DIE PERSPEKTIVE WECHSELN

Auf eurem Beutezug habt ihr eine Menge zu tun: Ihr beladet beispielsweise einen Bollerwagen mit Vorräten, die eure Freunde aus der oberen Etage eines Wohnhauses werfen, oder eskortiert diesen anschließend ins Geheimversteck, bevor ihn Kevins Nagetierarmee zu Brennholz verarbeitet. Oder ihr flüchtet quer durch

die Hecke, um der großen Tatze von Bär Vincent und Kevins tödlichen Elektroschockern auszuweichen, oder nehmt vor dem Wachhund des Freizeitparks Reißaus – hier wechselt die Kamera mitunter zu rasanten Frontalfahrten oder zeigt das Geschehen aus der Vogelperspektive. Was durchaus peppig wirkt, funktioniert aber leider nur bedingt. Perspektivenwechsel können erfrischende Elemente der Inszenierung sein, doch in *Ab durch die Hecke* neigt die Kamera an einigen Stellen zu gravierenden Patzern und versperrt den Blick auf die Charaktere. Dafür fängt das Abenteuer die Stimmung des Films fast perfekt ein. Gerenderte Zwischensequenzen, so weit das Auge reicht, glasklare Sprachausgabe und jede Menge Humor zaubern vor allem jüngeren Spielern ein Lächeln auf die Lippen. Ein zusätzlicher Pluspunkt ist der Zweispieler-Coop-Modus, allerdings geht die Action zeitweise zulasten der Übersicht. Wer fleißig Bonusgegenstände sammelt, der schaltet nicht nur Original-Comics der Serie frei, sondern auch Minispiele, in denen ihr mit Golfcaddys ein Destruction Derby austragt. ■

SASCHA DOWIDAT
plant einen Süßigkeiten-Beutezug.

Auch wenn im *Kino Ice Age 2* klar die Nase vorn haben dürfte, macht *Ab durch die Hecke* auf dem GC eine etwas bessere Figur. Vor allem der Zweispieler-Modus ist ein deutlicher Pluspunkt und natürlich die Original-Synchonsprecher des Streifes. Eine gelungene Filmumsetzung!

AB DURCH DIE HECKE

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Edge of Reality
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-2
Web:	www.activision.de
Alternativen:	Shrek Superslam

- Abwechslungsreiches Gameplay
- Schöne Filmsequenzen
- Kameraprobleme
- Keine große Herausforderung

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 81% SOUND 79%

MULTIPLAYER **75%** SINGLEPLAYER **73%**

Tierischer Gaunerspaß mit actionreichem Gameplay, aber leider auch mit Kameraproblemen.

ZWEITE KLASSE Die Mitnahme von Ratten mit Pistolen sollte in Zügen verboten werden. BILD: N-ZONE

LANDSCHAFTSBAU Platziert den Frosch an der richtigen Stelle und schon klappt die Brücke herunter. BILD: N-ZONE

FETTE PARTY Am Ende der Feier steht von der riesigen Burg nur noch ein einziger Turm und die Gäste werden verprügelt. BILD: N-ZONE

New Super Mario Bros.

Die Leser sind sich einig: Mario hat das Jump&Run-Genre fest im Griff!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Wer sich wie Mario seit 25 Jahren mit Riesengorillas anlegt, Terrorkröten in die Lava befördert und selbst im 150-ccm-Kart Weltmeister-Niveau beweist, kennt normalerweise keine schlottrigen Knie. Das ändert sich diesmal: Wir luden fünf Leser in unsere Redaktion ein und ließen von ihnen *New Super Mario Bros.* auf Herz und Nieren testen. Muss der dickliche Italiener um die Gunst seiner Fans bangen?

JETZT NEU: FRAGEZEICHEN-BLÖCKE MIT 150 % MEHR INHALT!

Für keinen unserer Gäste war Mario ein unbekanntes Wesen. Ob als LCD-Strichmännchen in den frühen Game&Watch-Spielen oder als Bitmap-Hüpfer in *Super Mario Bros. Deluxe* (Game Boy Color): Daniel, Max, Patrick, Rafael und Sascha können sich noch gut an ihr erstes *Mario*-Spiel erinnern. Mit *New Super Mario Bros.* schreiten die Entwickler bewusst einige Schritte zurück und präsentieren die DS-Neuauflage als zweidimensionales Jump & Run. Doch „retro" ist nur die Perspektive: Sämtliche Gegner, sogar manche Hintergründe und natürlich der Protagonist selbst, werden als Polygonmodelle dargestellt. Im Abenteuer gilt es, sechs Welten zu durchforsten, um im letzten Gebiet Bowser und seinem minderjährigen Balg eins auszuwischen und die Prinzessin wieder sicher ins Schwammerlland zu führen. Wer den Umgang mit Pilz und Feuerblume mittlerweile im Schlaf beherrscht, darf sich auf drei neue Items freuen: Der blaue Schildkrötenpanzer taucht dabei am seltensten auf, gleichzeitig ist er recht schwierig zu handhaben. Denn nach der Koopa-Metamorphose muss Mario Anlauf nehmen und schon rollt er wie die dumpfbackigen Panzerkröten durch den Level, als gäbe es kein Morgen. In diesem Zustand spielen Steinblöcke und Gumbas keine Rolle: Alles, was im Weg ist, wird durchbrochen. Allerdings ist bei diesem Affenzahn die Gefahr auch sehr groß, in eine Schlucht zu geraten – Vorsicht ist also angesagt! Mit dem Maxipilz gedeiht Mario zum bildschirmfüllenden Koloss, der Gumbas, Koopas und Wasserläufer mit dem kleinen Zeh unschädlich macht. Und hat sich der rundliche Gourmet einen Minipilz einverleibt, bewirkt dies eine Instant-Diät. Mario – jetzt rank und schlank – passt nun in die winzigsten Warp-Röhren hinein. In diesen Untergrundhöhlen finden sich üb-

Fakten

- Leichter Einstieg, aber schwer zu perfektionieren
- 8 Welten mit 80 Levels
- Pro Level sind drei Sternenmünzen versteckt
- Spielzeit fürs einmalige Durchspielen: etwa 5 Stunden
- Wer alle Geheimnisse entdecken möchte, ist mehr als 30 Stunden beschäftigt.
- „Mario vs. Luigi"-Modus für zwei Spieler
- Plus 18 Minispiele für Solospieler, 26 für bis zu vier Teilnehmer
- Für den Multiplayer-Modus wird nur eine Cartridge benötigt.
- Luigi ist mit einem Trick spielbar.

Der Münzführer auf DVD

Ein Service für alle N-ZONE-Plus-Abonnenten!

Trotz unserer Profitipps (ab Seite 84 in dieser N-ZONE) findet ihr eine bestimmte Sternenmünze nicht? Ein Endgegner bereitet Probleme? Oder ein geheimer Level bleibt euch verborgen? Wir lösen auf der nächsten DVD die fünf kniffligsten Leserfragen!

Schickt uns dazu eine SMS oder Postkarte mit dem Kennwort „25", eurem Problem sowie dem jeweiligen Level und vergesst euren Namen und eure Adresse nicht. Unter allen Teilnehmern verlosen wir drei Exemplare des offiziellen Spieleberaters zu *New Super Mario Bros.*! Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96.

KLEIN, ABER OHO Pssst ...! Besiegt ihr diesen Boss als Mini-Mario, geht's in die geheime Welt. BILD: N-ZONE

rigens nicht nur wertvolle Sternenmünzen, sondern manchmal auch ein gut gehüteter Sekundärausgang. Und schon wären wir bei den wichtigsten Motivationsfaktoren angelangt: Denn Hand aufs Herz, fünf Stunden, die man für den ersten Spieldurchgang benötigt, sind beileibe nicht allzu viel. Doch erst danach gewinnt der Titel richtig an Fahrt, schließlich warten in jedem Abschnitt drei Sternenmünzen auf den flinken Latzhosenträger! Ganz zu schweigen von den beiden geheimen Welten sowie zahlreichen unentdeckten Arealen, die nun aufs Freischalten warten. Während einige Türen offensichtlich platziert sind, läuft man sich für andere Ausgänge, insbesondere in den Spukschlössern, regelrecht die Hacke ab. Wer sich einen Eindruck von

KOLOSS Wär ja noch schöner, wenn man die Sternenmünze einfach so auflesen könnte! Als Maxi-Mario ist der Klunker kein Problem. BILD: N-ZONE

SPENDEN BEGEISTERT
unterstützt von N-ZONE
UNITED FOR AFRICA
HELFEN UND GEWINNEN!
JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN. *2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte
www.gemeinsam-fuer-afrika.de
GEMEINSAM FÜR AFRIKA

LESERTEST

Welche Aspekte von *New Super Mario Bros.* kamen bei den N-ZONE-Lesern, die wir in die Redaktion eingeladen hatten, besonders gut an und in welcher Hinsicht wurden die Erwartungen nicht erfüllt?

Grafik

Unsere Leser sagen: In diesem Punkt waren sich die N-ZONE-Leser einig: Die aufwendigen Level-Hintergründe und witzigen Animationen passen hervorragend zu den 3D-Charakteren und fügen sich perfekt ins Gameplay ein. Dank zahlreicher Grafikspielereien wie beweglicher Plattformen, Dinosaurier und Trampoline spielt sich jeder Level anders.

N-ZONE sagt: Nintendo hat das Jump & Run sehr gut mit Polygonfiguren verquickt. Die Seitenperspektive garantiert, dass auch Anfänger den Einstieg ins Spiel finden.

Sound

Unsere Leser sagen: Heitere Melodien zum Mitschunkeln und kultige Soundeffekte, wenn Mario einen Feuerball wirft oder den Bildschirmtod stirbt: Dies sind seit jeher Kennzeichen der Serie und überzeugen noch heute. Einige Leser wünschten sich jedoch mehr unterschiedliche Musikstücke. Die Musik der Eiswelt traf nicht jedermanns Geschmack.

N-ZONE sagt: Es hätte in der Tat mehr Kompositionen geben können. Allerdings sind die vorhandenen Stücke so facettenreich, dass man getrost über das Manko hinwegsieht.

Die neuen Items

Unsere Leser sagen: Auch wenn die Leser noch nicht die Zeit hatten, sonderlich viele geheime Levels mit dem blauen Panzer und Minipilz freizuschalten, konnten sie schon die Möglichkeiten erahnen. Besonders gut kam an, dass man die Items horten kann – eine simple Berührung des Touchscreens genügt dann, um sie zu aktivieren.

N-ZONE sagt: Erst wer den Titel länger spielt, erkennt die vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten der Items. Einige Abschnitte erreicht ihr nur in bestimmten Zuständen.

>> EINES DER BESTEN SPIELE ALLER ZEITEN! <<

DANIEL: „Der Schwierigkeitsgrad nimmt mit dem weiteren Spielverlauf zwar erheblich zu, bleibt aber immer fair und dank der gut gewählten Speicherpunkte ist man doch nie frustriert. Allerdings könnte der direkte Pfad zum Abspann etwas länger sein."

NAME: Daniel Frömel
ALTER: 26 Jahre
BERUF: Student
ORT: Augsburg
1. MARIO-SPIEL: Super Mario Bros.

>> ENTTÄUSCHENDE MINISPIELE <<

MAX: „Ich finde es sehr gut, dass man nicht auf bewährte Moves wie den Dreisprung, Wandsprung oder die Stampfattacke aus *Super Mario 64* verzichten muss. Mit dem Story-Modus bin ich vollauf zufrieden, während der „Mario vs. Luigi"-Modus eher mäßig ist."

NAME: Max Muthig
ALTER: 14 Jahre
BERUF: Schüler
ORT: Oberlauda
1. MARIO-SPIEL: S. Mario Bros. Deluxe

FENSTERLN Das muntere Hin- und Herwechseln zwischen den Ebenen kennen wir noch aus Super Mario World. BILD: N-ZONE

der Kreativität der Entwickler verschaffen möchte und N-ZONE-Plus-Abonnent ist, kann übrigens unseren 12-minütigen DVD-Beitrag begutachten, in dem wir euch den Weg zu allen versteckten Gebieten weisen! Die Programmierer bewiesen auch ein Herz für Speedgamer: Zwei verborgene Warp-Kanonen laden ein, die kürzeste Route zum finalen Schloss zu ermitteln: So könnt ihr den Titel in null Komma nichts durchspielen und müsst dazu nur durch 21 der insgesamt 80 Levels flitzen. Am ehesten lässt sich das Spiel mit *Super Mario World* vergleichen, das 1992 neue Maßstäbe im Jump&Run-Genre setzte: Von der Oberweltkarte, wo ihr alle Levels anwählt, bis zum Aufbau der Buu-Huu-Schlösser und Bowser-Burgen spiegeln sich in *New Super Mario Bros.* alle Merkmale des SNES-Klassikers wieder. Zwar ist Yoshi leider nicht mit von der Partie, dafür stehen dem Klempner mit dem Wandsprung, Dreisprung und der

Erwartungen übertroffen: Erwartungen erfüllt: Erwartungen nicht erfüllt:

Steuerung

Unsere Leser sagen: Die ersten Gehversuche verlaufen ohne Probleme und dennoch hält *New Super Mario* etliche Kniffe bereit, die nur von Profis zu meistern sind. Die Anleihen bei *Super Mario 64* – der Wandsprung, Dreisprung und die Stampfattacke sind aus dem Titel übernommen worden – werden von den Lesern ganz besonders favorisiert.

N-ZONE sagt: Dank der genialen Steuerung behaltet ihr Mario jederzeit unter Kontrolle. Die Animationen sind hübsch anzusehen und die neuen Moves passen perfekt ins Spiel.

Singleplayer

Unsere Leser sagen: „Einfach genial", „nahezu perfekt", „bestes Mario-Spiel aller Zeiten" – wenn es um das Hauptabenteuer geht, überschlagen sich die Leser mit Superlativen. Dank fantasievoller Levels, cooler Ideen und einem hohen Grad an Abwechslung steht *New Super Mario Bros.* in eurer Gunst ganz oben. Für zwei Leser waren die Levels zu kurz.

N-ZONE sagt: Selbst wenn man für den erstmaligen Durchgang nicht besonders lange braucht: Massig versteckte Abschnitte und Sternenmünzen halten sehr lange bei Laune!

Multiplayer

Unsere Leser sagen: Hinsichtlich des Vier-Spieler-Modus fällt das Jump & Run deutlich ab: Die Levels im „Mario vs. Luigi"-Modus sind zu kurz und die Minispiele kennt man schon aus *Super Mario 64*, weshalb bei den Lesern schnell Langeweile aufkam. Nur ein Leser beschäftigte sich länger mit den Minispielen und bezeichnete sie als „ganz gut".

N-ZONE sagt: Zwar fesseln die Minispiele nicht besonders lange an den Bildschirm, ein netter Zeitvertreib sind sie aber allemal. „Mario vs. Luigi" unterhält nur kurz.

COMEBACK Minibowser lässt aber auch nie locker! Ihn trefft ihr im Spielverlauf mehrere Male. BILD: N-ZONE

Stampfattacke drei bewährte Moves zur Verfügung. Ein Ersatz für den knuffigen Reitdino sind die neuen Angriffe allerdings nicht – aber Yoshi bereitet sich ja bekanntlich auf seinen großen Auftritt in *Yoshi's Island 2* vor und ist dementsprechend vielbeschäftigt!

VON ABNUTZUNG KEINE SPUR

Und was halten eigentlich unsere Leser von Marios neuestem Trip? „Die Erwartungen an *New Super Mario Bros.* waren natürlich sehr hoch. Nach einem vierstündigen Probespiel haben sie sich jedoch voll und ganz erfüllt!", schwärmt Daniel Frömel (26), der das NES-Original seinerzeit regelrecht verschlang. Nach Lobeshymnen auf den „nahezu perfekten Umfang" und die „gut gewählten Speicherpunkte" gibt es aber auch Kritik: „Größter Schwachpunkt ist der Zweispieler-Modus mit der Sternenjagd": Hier laufen Mario und Luigi durch fünf endlose Kurse

>> ABSOLUTE SPASSGRANATE <<

PATRICK: „*New Super Mario Bros.* vereint alle Highlights vergangener Mario-Abenteuer. Nintendo hat es geschafft, mit viel Liebe zum Detail und einer gehörigen Portion Action das beste 2D-Abenteuer des Pilz- und Prinzessinnen-Fetischisten auf die Beine zu stellen."

NAME: Patrick Roeder
ALTER: 28 Jahre
BERUF: Reiseverkehrskaufmann
ORT: Neuss
1. MARIO-SPIEL: Game & Watch

>> GEILER MIX AUS RETRO UND MODERNE <<

RAFAEL: „*New Super Mario Bros.* konnte mich in fast jedem Punkt überzeugen. Wunderschöne 2D-Welten, gemixt mit 3D-Figuren, ergeben ein fantastisches Bild. Nicht zu vergessen ist der Sound, der auch bei diesem Game nicht an Charme verliert."

NAME: Rafael Czaja
ALTER: 20 Jahre
BERUF: Augenoptiker
ORT: Rastatt
1. MARIO-SPIEL: Super Mario Land 2

und müssen eine vorher festgelegte Anzahl an Sternen einheimsen. Gerade die Kürze dieser Levels ist auch für Rafael Czaja (20) ein Manko. Dennoch ist er der Ansicht, dass man im Multiplayer-Modus in den Minigames auf seine Kosten kommt: Die 26 Spiele sind zumeist für bis zu vier Teilnehmer ausgelegt und wurden größtenteils aus *Super Mario 64 DS* übernommen: So messt ihr euch in einfachen Reaktionstests oder müsst Mario in einem weiteren Minispiel per Trampolin vor dem Absturz bewahren. Bei der Steuerung und den Power-ups waren sich alle Leser einig: „Die neuen Items fügen sich perfekt ins Spiel ein", behauptet Max Muthig (14) und belegt dies anhand des Maxipilzes, „nach dessen Verzehr der Klempner alles niederwalzt und Röhren durch die Gegend fliegen". In technischer Hinsicht vergaben unsere Gäste durchweg positive Noten. Patrick Roeder (28) aus Neuss: „Die aufgebohrte Grafik kann mit den wunderschönen Hintergründen und witzig animierten Gumbas, Cheep-Cheeps und Schnapp-Piranhas vollends überzeugen. Was den Sound betrifft, so geht die typische *Mario*-Musik sofort ins Ohr und erreicht Mitpfeif-Qualität." Sascha Bräuninger (15) bewertet die Grafik und den Sound schlicht als „sehr gelungen". Einhellig fällt das Fazit unterm Strich aus: Wir haben die Leser befragt, welche Wertungen sie für den Single- und Multiplayer-Modus geben würden: Das Soloabenteuer heimste im Schnitt geniale 91,5 % ein, während der Mehrspieler-Part mit durchschnittlich gerade mal 76,6 % eher mäßige Wertungen kassierte. Seinen guten Ruf in der Jump&Run-Szene hat sich Mario also bewahrt! Wir bedanken uns bei unseren Gästen und wünschen vergnügliche Sommerwochen mit einer weiteren DS-Genre-Referenz! ■

IM EWIGEN EIS Mit Feuerbällen macht ihr dem Iglubewohner den Garaus. BILD: N-ZONE

MAULSPERRE Mit einem Doppelsprung entgeht Mario einer Berührung. BILD: N-ZONE

STAR-ALLÜREN Kaum ist er ein Sternchen, räumt Mario Feinde davon. BILD: N-ZONE

Controller-Check

So spielt sich New Super Mario Bros.

A, B, X, Y: Könnt ihr euch noch an *Super Mario Bros.* erinnern? Damals seid ihr mit A gesprungen und auf B gerannt. Die Standard-Konfiguration ist diesmal genau umgekehrt: Per B-Taste hüpft Mario, auf A nimmt er die Beine in die Hand. Doch alles ist eine Frage der Einstellung: Im Optionsmenü könnt ihr die Tastenbelegung auf die klassische Spielweise umstellen.

Vielfältig sind Marios Einsatzgebiete: Drückt ihr mit dem Digikreuz in die entgegengesetzte Richtung, nachdem ihr eine Wand berührt, führt der Klempner einen Wandsprung aus und gewinnt dadurch an Höhe. Die Stampfattacke wird ausgeführt, indem ihr das Kreuz mitten im Sprung nach unten bewegt. Der Dreisprung funktioniert nach dem Vorbild in *Super Mario 64*: Kommt ihr nach einem Hopser auf dem Boden an, springt einfach noch einmal! Alle Moves fügen sich sehr gut ins Spiel ein.

Schultertasten: Mit den L- und R-Buttons verschiebt ihr den Bildschirmausschnitt wahlweise nach links oder rechts. Praktisch, wenn ihr beispielsweise eine Sternenmünze anvisieren möchtet, die von euch weit entfernt ist.

Mikrofon: Wird nur in den Minispielen genutzt

Start: Pause

Steuerkreuz: Wer hätt's gedacht: Mit dem Digikreuz wird Mario bewegt!

FAZIT: Das Spiel reagiert sehr präzise auf jede eurer Eingaben. So könnt ihr sogar mehrere Moves miteinander koppeln. Auch die neuen Bewegungen fügen sich perfekt ins Spiel ein. Exzellent!

WEG DA! Latzhosen für Klempner müssen viel aushalten! Hier räumt Mario einen Koopa nach dem anderen aus dem Weg. BILD: N-ZONE

AUF ZU NEUEN HÖHEN! Der Wandsprung feierte sein Debüt in Super Mario 64 und ist auch im neuen DS-Teil zu finden. BILD: N-ZONE

Detail-Check

Kräftevergleich zweier Hochkaräter: Wie schlägt sich die Neuauflage gegen den Super-Nintendo-Klassiker von 1992?

BILD: N-ZONE

BILD: NINTENDO

NEW SUPER MARIO BROS. (DS)

Welten: 6 Welten stehen auf der Tagesordnung, damit ihr ins letzte Schloss gelangt und dort den Obermotz stürzen dürft. Zwei weitere Gebiete könnt ihr dann noch freischalten.

Spielzeit: Nach 5 Stunden hat man den Abspann gesehen. Wer alle Sternenmünzen finden möchte, ist gut und gerne 30 Stunden beschäftigt.

Levelanwahl: Per Oberweltkarte

Levels: Die 8 Welten beherbergen insgesamt 80 Abschnitte – die Bonushütten, in denen ihr neue Items findet, nicht eingerechnet. Von Spukhäusern über Tauchabschnitte und Eislevels bis hin zu Burgen werden alle Themen abgedeckt.

Abkürzungen: Wer fleißig alle Warp-Kanonen nutzt, bugsiert sich bereits nach 21 absolvierten Levels ins letzte Schloss. Gerade solche Abkürzungen zu finden, zeichnet den Reiz des Spiels aus.

Power-ups: Pilz, Feuerblume, Maxi-Pilz, Mini-Pilz, blauer Schildkrötenpanzer, Stern

Spielbare Charaktere: Mario und Luigi

Endgegner: Es gibt recht wenige unterschiedliche Bosse. Minibowser taucht zum Beispiel mehrere Male auf und wird immer nach demselben Muster besiegt.

Embleme: Pro Abschnitt sind drei Sternenmünzen (teilweise sehr gut) versteckt. Mit diesen schaltet ihr dann auf der Weltkarte neue Touchscreen-Embleme und Levels frei.

Speichern: Nach dem ersten Durchgang jederzeit. Vorher nur in den Bonushütten und nach einem Schloss oder Spukhaus.

Geheime Ausgänge: Sehr viele. Diese führen euch nicht nur zu den Bonushütten, sondern bringen euch sogar in zwei versteckte Welten.

Motivationsfaktoren: Drei: Zuerst möchte man das Hauptabenteuer bis zum Abspann durchspielen. Dann zockt man, um zwei neue Welten und etliche geheime Levels freizuschalten. Wem das nicht reicht, der kann schließlich insgesamt 240 Sternenmünzen einheimsen.

Geheimnisse: Neue Touchscreen-Hintergründe, Luigi als spielbarer Charakter, Sterne im Titelbildschirm, etc. – Nintendo hat zahlreiche Boni.

SUPER MARIO WORLD (SNES)

Welten: Ihr müsst euch den Weg durch 8 Welten gebahnt haben, um in Bowsers Festung anzukommen. Zusätzlich gibt es für Profis die Sternenstraße mit integrierter Spezialwelt.

Spielzeit: Wer die Levels kennt, spielt in 4 Stunden das Hauptabenteuer durch. Um alles freizuschalten, sind 20 Stunden das unterste Minimum.

Levelanwahl: Per Oberweltkarte

Levels: Insgesamt warten 96 Ausgänge darauf, von euch gefunden zu werden. Einer davon führt euch in einen geheimen Sektor, in dem ihr unbegrenzt Items abgreifen dürft. Mit den übrigen schaltet ihr neue Levels und drei geheime Schalterpaläste frei.

Abkürzungen: Hier geht es sogar noch schneller: Schon nach 11 Levels könnt ihr euch vor Bowsers Pforte wiederfinden, sofern ihr nach der Donut-Ebene auf die Sternenstraße wechselt.

Power-ups: Pilz, Feuerblume, Cape, Yoshi-Ei, Früchte, Yoshi-Flügel, Ballon, Stern

Spielbare Charaktere: Mario und Yoshi

Endgegner: Bowsers Kinder Iggy, Larry, Morton Jr., Lemmy, Ludwig, Roy und Wendy warten auf eine Abreibung. Es gibt zudem weitere Gegner wie das Rhinozeros, die immer wieder auftreten.

Embleme: Wer pro Level fünf Drachenmünzen findet, erhält ein Extraleben. Manche Levels beherbergen sogar eine sechste Drachenmünze. Für sie gibt es ein zusätzliches Leben.

Speichern: Einmalig nach dem Finden von Schalterpalästen. Unendlich oft nach Spukhäusern, Spezialwelten und Burgen.

Geheime Ausgänge: Dürfen wir an den legendären Ausgang auf der Käse-Brücke erinnern? Alleine daran beißt man sich die Zähne aus!

Motivationsfaktoren: Wie bei der DS-Neuauflage rückt man zunächst ins letzte Schloss vor. Danach beginnt die Suche nach allen Ausgängen. Das Game-Boy-Remake speichert zusätzlich die Anzahl an gefundenen Drachenmünzen. Auf dem SNES fehlt dieser Motivationsfaktor.

Geheimnisse: Eine witzige Besonderheit für Spielstand-Perfektionisten: Habt ihr die Sternenstraße komplett absolviert, verkleiden sich einige Gegner.

Beide Spiele zeichnen sich durch viele Feinheiten aus, die man erst beim zweiten Durchgang wahrnimmt. New Super Mario Bros. geht als umfangreichstes Handheld-Jump&Run in die Geschichte ein.

CHRISTOPH KRAUS
hat das Spiel nun viermal durch.

Ich kann unseren Lesergästen nur beipflichten: Marios 2D-Wiedergeburt bietet eine Fülle an bravourösen Ideen, spielt sich supersimpel und ist in den späteren Abschnitten dennoch schwer zu meistern. Außerdem spielt der Titel auch technisch in der ersten Liga. Tadel gibt's dennoch für die recycelten Minispiele und den halbgaren „Mario vs. Luigi"-Modus. Spätestens, wenn ich Fabian in drei der insgesamt fünf Levels abgezockt habe, ist die Luft raus, hehe!

FABIAN SLUGA
stimmt in die Lobeshymne mit ein.

Auch mich hat das Mario-Fieber sofort wieder gepackt. Die Grafik hinterlässt einen tollen Eindruck, der Sound lädt zum Mitpfeifen ein und das Gameplay besticht mit einer Fülle cooler Ideen. Wer schon *Super Mario World* und die drei NES-Teile mochte, wird auch von *New Super Mario Bros.* begeistert sein!

NEW SUPER MARIO BROS.

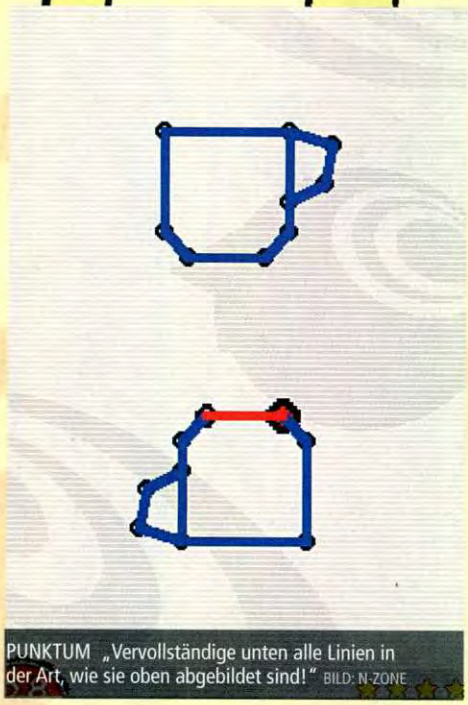
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	30. Juni
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternative:	Kirby: Power Paintbrush

- Ideal für Einsteiger und Profis
- Sehr präzise Steuerung und coole Moves
- Suche nach 240 Sternenmünzen motiviert
- Durchwachsener Multiplayer-Modus

WERTUNG STEUERUNG 93% GRAFIK 89% SOUND 88%

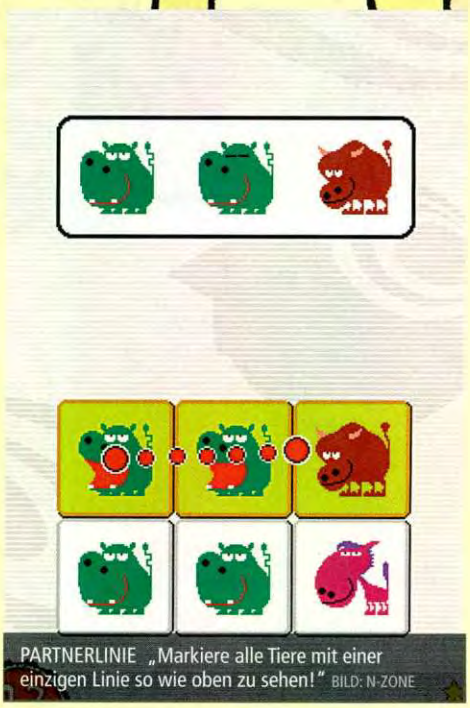
MULTIPLAYER **75%** SINGLEPLAYER **90%**

Abgefahrene Ideen, cooles Gameplay und geile Technik: die Jump&Run-Referenz für den DS!



PUNKTUM „Vervollständige unten alle Linien in der Art, wie sie oben abgebildet sind!" BILD: N-ZONE

TEXTAUFGABE Lettern und Ziffern treffen aufeinander: „Löse die Aufgabe!" BILD: N-ZONE



PARTNERLINIE „Markiere alle Tiere mit einer einzigen Linie so wie oben zu sehen!" BILD: N-ZONE

Fakten

- Geistiger Fitmacher in der Art von Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging
- 15 Aufgaben in fünf Trainingsbereichen
- Drei Disziplinen extra für die westlichen Versionen.
- Drei Schwierigkeitsgrade: für Anfänger bis Profis geeignet.
- Vier Profile können angelegt werden.
- Grandioser Multiplayer-Modus für 8 Spieler mit einer Cartridge

90% N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

Big Brain Academy

Ihr kommt nicht in die Gänge? Nintendos Gehirntrainer gibt Starthilfe!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Sie sind als harmlose Geschicklichkeitsspielchen getarnt und können doch so viel mehr sein als nur ein netter Zeitvertreib: Programme wie *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* oder *Big Brain Academy* gelten unter Intelligenzforschern als „Mentales Aktivierungs-Training". Bei richtigem Gebrauch steigern sie die Konzentration in der Schule oder im Beruf und können sogar Alzheimer oder Parkinson vorbeugen. Weil wir den wissenschaftlichen Aspekt äußerst interessant finden, haben wir uns mit dem Vorsitzenden der Gesellschaft für Gehirntraining Dr. Siegfried Lehrl unterhalten und Nintendos IQ-Trainer von ihm analysieren lassen. Lest dazu die Seiten 58 und 59.

SPIEL MIT HIRN

Prinzipiell ist *Big Brain Academy* nichts anderes als eine Sammlung mit 15 Minispielen: Eingebettet in die fünf Disziplinen Analyse, Algebra, Vision, Logica und Memoria, könnt ihr die Übungen entweder separat aus dem Menü anwählen oder ihr absolviert im Testmodus unter der Anweisung des Pixel-Docs Dr. Lobo fünf Aufgaben am Stück. Dabei wird jeweils eine Disziplin aus jedem Sektor zufällig ausgesucht – so verläuft keine Spielrunde wie die nächste. Ihr tippt zum Beispiel doppelte Symbole mit dem Stylus an oder kombiniert, welcher Gegenstand auf der Waagschale am schwersten ist. N-ZONE-Stammleser dürften mit einem Großteil der Übungen ohnehin vertraut sein – schließlich haben wir eure grauen Zellen schon vor einigen Monaten in unserem großen IQ-Test geprüft. Für den westlichen Markt haben die Entwickler allerdings drei neue Minispiele integriert: Bei der „Tierjagd" gilt es, mit einer einzigen Linie alle Tiere in der Reihenfolge zu erfassen, in der sie vorher angezeigt wurden. Im Minispiel „Punktum" vervollständigt ihr gemäß der Anweisung auf dem oberen Screen ein Gebilde aus verschiedenen Punkten. Doch spätestens wenn die Bilder gespiegelt sind, beginnt das große Kopfzerbrechen. Bei der „Fütterung" kommt eure gedankliche Vorstellung ins Spiel: Pfeile verraten, in welche Richtungen sich ein Hund, ausgehend vom Startfeld, bewegt. Danach wählt ihr, auf welchem Feld der Köter zum Schluss steht. Die Auswahl der Disziplinen ist dabei bravourös gelungen. Zwar entwickelt man rasch Vorlieben für bestimmte Übungen, aber spielerische Ausreißer gibt es glücklicherweise keine. Der Clou ist, dass alle Aufgaben unterschiedliche Gehirnpartien beanspruchen: So werden die linke (rationale) Hirnhälfte und die rechte (emotionale) Hemisphäre gleichermaßen trainiert.

SCHATZ, ICH WIEGE ZU VIEL!

Als Bewertungsmaßstab werden eure richtigen Antworten in Gehirnmasse aufgewogen. Man erzählt sich, Goethes Denkappa-

rat wog einst über 1.800 Gramm. Doch für einen normalsterblichen Erwachsenen sind schon 1.400 Gramm ein äußerst respektables Ergebnis. Aber nicht nur die Aussicht auf ein möglichst hohes Hirngewicht motiviert: Für Highscores in den Disziplinen verdient ihr euch Medaillen, die euren Level ansteigen lassen. So sehen eure Freunde bei einem Multiplayer-Match sofort, wie fleißig ihr euer Oberstübchen bereits im Einzelspielermodus vorgewärmt habt. Ohnehin macht *Big Brain Academy* mit bis zu acht Spielern am meisten Spaß: Alle 15 Übungen stehen dabei zur Auswahl und werden im „Jeder gegen jeden"-Verfahren gespielt: Löst ein Spieler die Aufgabe richtig, haben die übrigen Teilnehmer nur noch wenige Sekunden Zeit, um ebenfalls auf das korrekte Ergebnis zu kommen. So stehen hektische Kommentare à la „Ich hab's gleich!" auf der Tagesordnung. Weil dabei lediglich eine Cartridge benötigt wird, kann man das Spiel bei jeder Gelegenheit hervorkramen, auch wenn die übrigen Mitspieler keine Karte besitzen. Sehr spritzig!

INTELLIGENZBOLZEN

Trotz altbackener Technik spielt sich Dr. Lobos Fitnesskur sehr intuitiv: Eure Eingaben werden flink und präzise erkannt, außerdem ist das Programm sehr einsteigerfreundlich. Einziger Wermutstropfen: Zahlen müssen per Bildschirmtastatur eingegeben werden, da es keine Handschrifterkennung per Stylus gibt. Wen das nicht stört und wer fünf Minuten am Tag für eine Partie IQ-Training opfern kann, dem sei *Big Brain Academy* wärmstens empfohlen. ■

TADAAA! Die Stunde der Wahrheit: Wie schwer ist euer Hirn? BILD: N-ZONE

Detail-Check

Dr. Lobo oder Dr. Kawashima: Welcher Weißkittel doktert besser?

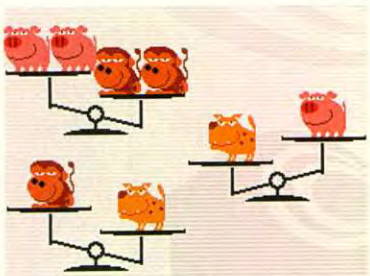


BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

BIG BRAIN ACADEMY

UMFANG ★★★★☆

Disziplinen: 15 Übungen, die alle schon zu Beginn freigeschaltet sind

Profile: Vier Spieler können jeweils ihren eigenen Spielstand anlegen. Der Level wird gespeichert.

Modi: Übung (Absolviert einzelne Aufgaben!) Test (Spielt fünf Aufgaben am Stück und lasst das Gewicht eures Gehirns ermitteln!), Versus (Multiplayer-Modus)

Spielbegleiter: Durch das Spiel führt ein Strichmännchen namens Dr. Lobo. Sehr liebevoll und witzig gemacht!

Schwierigkeitsgrad: Es gibt jeweils drei Stufen, die sogar während eines Minispiels variieren. So wird niemand über- oder unterfordert.

MULTIPLAYER ★★★★★

Disziplinen: Es sind alle Übungen verfügbar, die man auch alleine spielen kann. Sehr witzig inszeniert und auch auf lange Sicht motivierend!

Spieler: Maximal 8 Teilnehmer

Cartridges: Nur eine Karte wird benötigt

TECHNIK ★★½☆☆

Handschrifterkennung: Nein

Mikrofon-Unterstützung: Nein

3D-Effekte: Nein, das Spiel verzichtet auf jeglichen grafischen Schnickschnack.

Sound: Unaufdringliche Hintergrundmusik während der Tests. Der technische Aspekt ist aber unwichtig.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING

UMFANG ★★★★☆

Disziplinen: 9 Übungen, die erst nach und nach zugänglich werden

Profile: Hier können sich ebenfalls vier Personen auf der Cartridge verewigen.

Modi: Übung (wählt eure Disziplinen beliebig aus), Alterstest (gibt an, wie alt euer Gehirn ist), Demoversion, Sudoku (120 Aufgaben stehen dabei zur Auswahl)

Spielbegleiter: Eine digitalisierte Version von Dr. Ryuta Kawashima von der Tohoku-Universität weist euch durch alle Disziplinen.

Schwierigkeitsgrad: Im Verlauf des Spiels könnt ihr weitere Schwierigkeitsstufen freischalten, was die Motivation nach oben treibt.

MULTIPLAYER ★★★☆☆

Disziplinen: Bis zu 16 Spieler rechnen mit einer Cartridge 30 Mathe-Aufgaben um die Wette. Nett, aber auf Dauer recht eintönig!

Spieler: Maximal 16 Kopfrechenkünstler

Cartridges: Ebenso mit einem Modul spielbar

TECHNIK ★★½☆☆

Handschrifterkennung: Ja

Mikrofon-Unterstützung: Ja (beim Farbtest)

3D-Effekte: Nur Dr. Kawashima wird als Polygon-Modell präsentiert.

Sound: Die Jingles sind sehr eingängig, ansonsten unscheinbarer Sound. Es zählen die inneren Werte!

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Beide Intelligenztrainer bestechen durch ihre ganz eigenen Vorzüge: Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging kommt wissenschaftlich-nüchtern daher und zielt auch auf Nicht- und Gelegenheitsspieler ab.

CHRISTOPH KRAUS
wird zum Streber.

Seit einem halben Jahr vergnüge ich mich schon mit der Nippon-Version von *Big Brain Academy* und habe mich gefragt, wie Nintendo wohl die Spiele zum Thema „Sprache" umsetzen wird. Anstatt diese einfach aus dem Japanischen zu übersetzen, hat man für Europa und die USA drei neue Disziplinen eingeführt, die den übrigen Aufgaben in nichts nachstehen. Für 30 Euro ein Pflichtkauf insbesondere für Multiplayer!

FABIAN SLUGA
trainiert sich zum Superhirn.

Mir hat es vor allem der Mehrspielermodus von *Big Brain Academy* angetan. Es gibt nichts Schöneres, als nach einer Viertelstunde intensiven, aber spaßigen Nachdenkens als Sieger dazustehen. Besonders da man stets sieht, wie gut die Konkurrenz sich schlägt.

BIG BRAIN ACADEMY

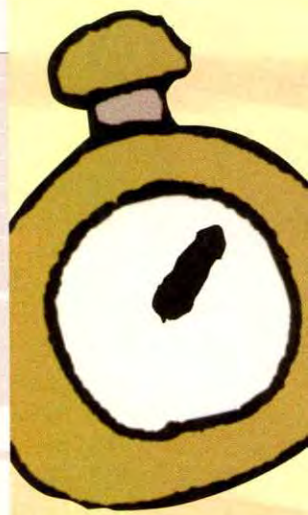
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	7. Juli
Spieler:	1-8
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging

- Sehr gelungene Aufgaben
- Äußerst witziger 8-Spieler-Modus
- Trainiert fünf Hirnpartien
- Nichts zum Freischalten

WERTUNG STEUERUNG 90% GRAFIK 33% SOUND 65%

MULTIPLAYER **90%** SINGLEPLAYER **80%**

15 unterhaltsame Disziplinen und ein exzellenter Mehrspielermodus: Nintendo schafft IQ!



INTERVIEW mit Dr. Siegfried Lehrl, Vorsitzender der Gesellschaft für Gehirntraining

≫ Dr. Kawashima hat mir sehr imponiert. ≪

Interview: Christoph Kraus / Marius Wallat

Sie haben den Begriff Gehirn-Jogging geprägt. Wie kam es dazu?
Im Rahmen einer Tagung im Sommer 1981 einigte ich mich mit zwei Kollegen darauf, dass wir viel mehr für unser Gehirn tun müssen. Hintergrund war der geistige Verfall der Patienten in den Kurkliniken: Dort wurde man meist bis 16 Uhr medizinisch behandelt und war danach sich selbst überlassen. Man „verblödete" also in dieser Zeit. Also fragten wir uns, was man tun kann, damit die Leute sich geistig fit halten. Viele Menschen hatten vor IQ-Tests und dem Begriff „Intelligenz" Angst. Da gerade Aerobic aktuell war, einigten wir uns also auf den thematisch verwandten Begriff „Gehirn-Jogging". Viele hörten ihn zum ersten Mal und trotzdem konnten Neurologen, Patienten und Internisten sofort etwas damit verbinden. Die Gesellschaft für Gehirntraining wurde dann nach einer Sendung im Bayerischen Rundfunk gegründet, bei der meine Adresse eingeblendet wurde. Innerhalb einer Woche kamen über 10.000 Briefe – der Beginn der GfG!

Was macht Dr. Ryuta Kawashimas Forschung so besonders?
Dr. Kawahima stellte bei Tests mit Erwachsenen fest, dass herkömmliche Videospiele nur die Hand-Auge-Koordination trainieren und dabei das Hinterhirn anregen. Das hat mit geistiger Fitness jedoch nichts zu tun. Gehirnstrommessungen ergaben, dass beim Fernsehen das Gehirn sogar abbaut. Man benötigt also Aufgaben, bei denen das Vorderhirn angeregt wird. Dr. Ryuta Kawashima kam so mit ganz anderen Methoden als wir zu den gleichen Lösungen. Das hat mir sehr imponiert. Er kam zu dem Schluss, dass simple Multiplikations-, Additions- und Subtraktionsgleichungen oder Merkaufgaben (wie sie zum Beispiel *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* bietet) das Gehirn am besten anregen.

Warum sind die Übungen so nützlich?
Im Vorderhirn ist der Sitz der fluiden (flüssigen) Intelligenz. Diese ist maßgeblich dafür verantwortlich, wie flink man ist und wie schnell man bestimmte Dinge erfasst.

Dr. Lobos Trainingstipps

Jetzt werden andere Saiten aufgezogen, denn in dieser Schule habe ich das Sagen. Beherzigt also gefälligst meine Ratschläge!

- Haltet Mittagsschlaf! Sinnvoll sind entweder weniger als 30 Minuten oder mehr als 90 Minuten.
- 5 bis 10 Minuten genügen, um euch fitzuhalten. Dr. Lehrl erklärt euch zur Abschreckung auf der nächsten Seite, was passieren kann, wenn man zu lange spielt.
- Wer Durst hat, dessen Gehirn ist ausgetrocknet. Also: Immer die Kehlen feucht halten, zum Beispiel mit einem Mix aus Saft (zwei Drittel) und Mineralwasser (ein Drittel).
- Augen auf, Blindschleichen! Wenn es nötig ist, legt euch eine Brille zu. Das kann euren IQ um bis zu 10 Punkte erhöhen.
- So versessen ihr auch darauf seid: Legt mein wunderbares Spiel möglichst ab 21 Uhr beiseite. Ihr lauft sonst Gefahr, nicht einschlafen zu können!
- Auch Nachtruhe ist wichtig: Gönnt eurem Körper täglich mindestens 7 Stunden Schlaf!
- Am Ball bleiben: Wer nicht regelmäßig trainiert, baut sehr schnell wieder geistig ab!
- Weiterführende Infos erteilt die Gesellschaft für Gehirntraining unter www.gfg-online.de.

ANALYSE Dr. Lehrl befasst sich auch beruflich mit IQ-Trainern. BILD: N-ZONE

Wenn man nun zusätzlich während des Überlegens einen Stift oder Touchpen in den Händen hält, fördert diese physische Bewegung die Konzentration. Da es sich um Aufgaben handelt, bei denen man sehr schnell ermüdet, sollte man allerdings nicht zu lange spielen. Auch für Ältere ist die Bedienung mit dem Nintendo DS übrigens kein Hindernis, denn viele der gestellten Aufgaben wie „Rechnen" oder „Laut Lesen" kennt man ja noch aus der Schule – außerdem ist der Touchpen einem Füller ja nicht unähnlich. Manchen erwachsenen Spielern sieht man den Trainingserfolg sogar im Gesicht an: Die Durchblutung steigt während des Spielens und die Gesichtsfarbe wird dadurch wieder kräftiger .

Sie sagten, es sei wichtig, dass man frühzeitig aufhört. Kann zu langes Spielen demnach schaden?
Oh ja! Zu langes Üben fördert den Stumpfsinn. Wenn man etwa nach 15 Minuten Spielen Unlustgefühle verspürt, setzt der so genannte Distress ein: Der Cortisolspiegel steigt, was zu negativer Stimmung und sogar erhöhter Erkältungsgefahr führen kann. Ich würde also fünf bis zehn Minuten pro Tag vorschlagen. Die Aufgaben sollten ja nur die Initialzündung geben: Wenn man etwas machen muss, wozu man keine Lust hat, oder sich zu etwas Schwierigem aufraffen möchte, ist eine Spielrunde ideal. Dann sollte man aber auf die anderen Aufgaben umsteigen – zum Beispiel geht man zu den Hausaufgaben über oder schreibt den lange hinausgeschobenen Brief ans Finanzamt.

Welche Übungen empfehlen Sie?
Als Fitmacher reichen schon 20 Rechenaufgaben. Wenn man ein bisschen mehr Zeit hat, kann man sich auch 100 Gleichungen vornehmen. Sehr empfehlenswert ist in diesem Zusammenhang auch „Laut Rechnen", da dort der Kiefer bewegt wird. Je näher die körperlichen Bewegungen am Sprachorgan sind, umso stärker wird die Aufmerksamkeit erhöht. Aus diesem Grund ist es auch sinnvoll, in der Schule und an der Uni Kaugummi zu kauen.

Herzlichen Dank, dass Sie sich Zeit für uns genommen haben, und alles Gute!

K.o.-Knobler oder Top-Training?

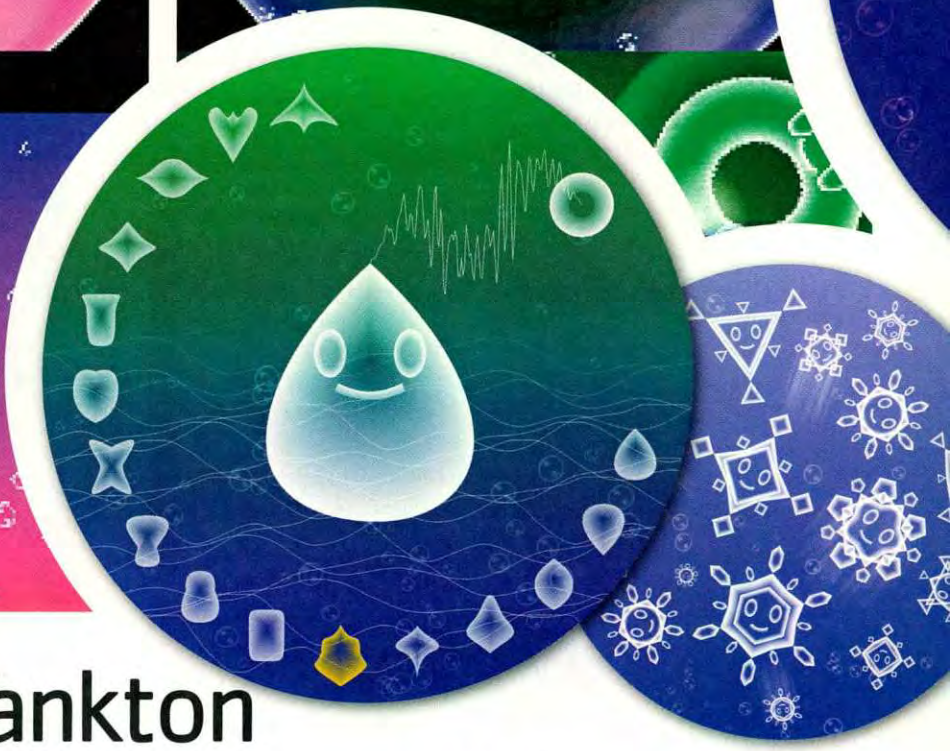
Der Vorsitzende der Gesellschaft für Gehirntraining Dr. Siegfried Lehrl hat verschiedene Fitmacher analysiert:

Fitmacher	Nutzen	Dr. Siegfried Lehrl:
Kreuzworträtsel	2 von 5	„Rätselautoren haben bei der Fragestellung ein bestimmtes Schema, an das man sich sehr schnell gewöhnt. Als geistiger Fitmacher sind sie auch deshalb wenig geeignet, da sie oft zu leicht sind."
Sudoku, Schach	1 von 5	„Als geistiger Fitmacher ungeeignet, da die Spiele zu komplex sind. Man kann sich nicht schon nach einigen Minuten davon trennen. Zur langfristigen Beschäftigung aber empfehlenswert!"
Lesen	(Lesen zur Unterhaltung) 1 von 5 (Lesen zur Information) 2 von 5 (Laut lesen) 3 von 5 (Dynamisch lesen) 4 von 5	„In Romane muss man sich über Stunden hinweg vertiefen. Sie sind daher kein Aufwärmtraining mehr. Laut zu lesen ist sehr effizient fürs Gehirn, aber schnelles Querlesen bereitet am besten auf schwierige Aufgaben vor. Die Kieferbewegung tut gut."
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging Big Brain Academy Tetris DS	5 von 5	„All diese Spiele sind einsteigerfreundlich und dienen als ‚Mentales Aktivierungs-Training'. Man sollte allerdings nicht mehr als 15 Minuten am Stück spielen, sonst wird man müde."

5 Sehr sinnvoll · 4 Sinnvoll · 3 Bedingt sinnvoll · 2 Wenig sinnvoll · 1 Nicht sinnvoll

STIMMGEWALTIG Vier Tonspuren wollen besprochen werden. Hip-Hop-Fans werden ihre Freude haben. BILD: N-ZONE

APFELRINGE Dieses Klangerlebnis lässt euch fast einschlafen, müsstet ihr die Electroplanktons nicht drehen – bei Stillstand herrscht absolute Ruhe. BILD: N-ZONE



Fakten

- 10 verschiedene Szenarien
- Einzigartiges Gameplay
- 2 verschiedene Spielmodi
- Mikrofonunterstützung
- Deutsche Sprache

VIDEO AUF DVD

Electroplankton

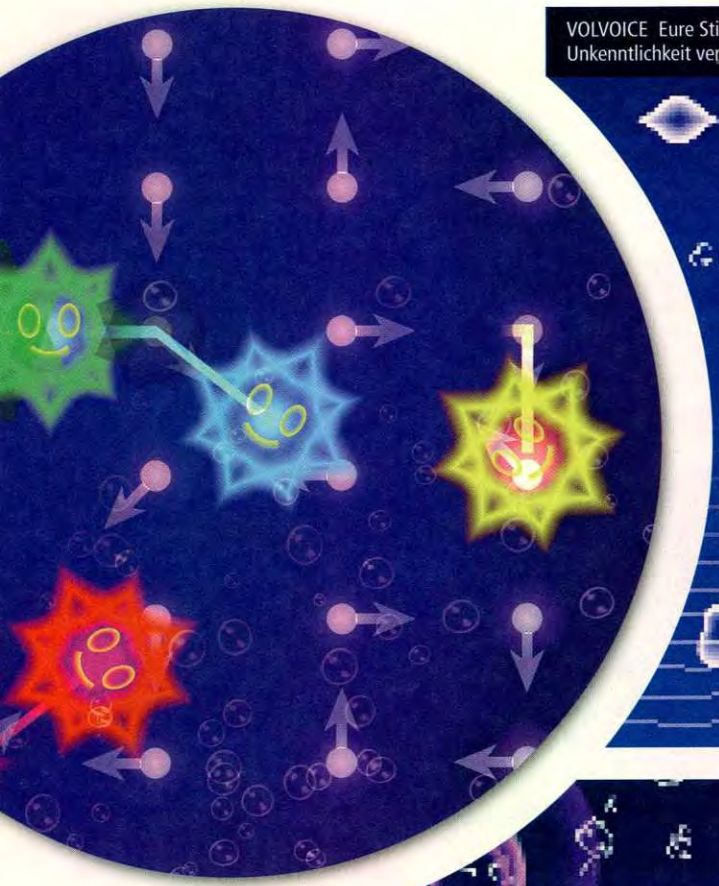
Wir betrachten einen musikalischen Mikrokosmos und sind ganz entspannt!

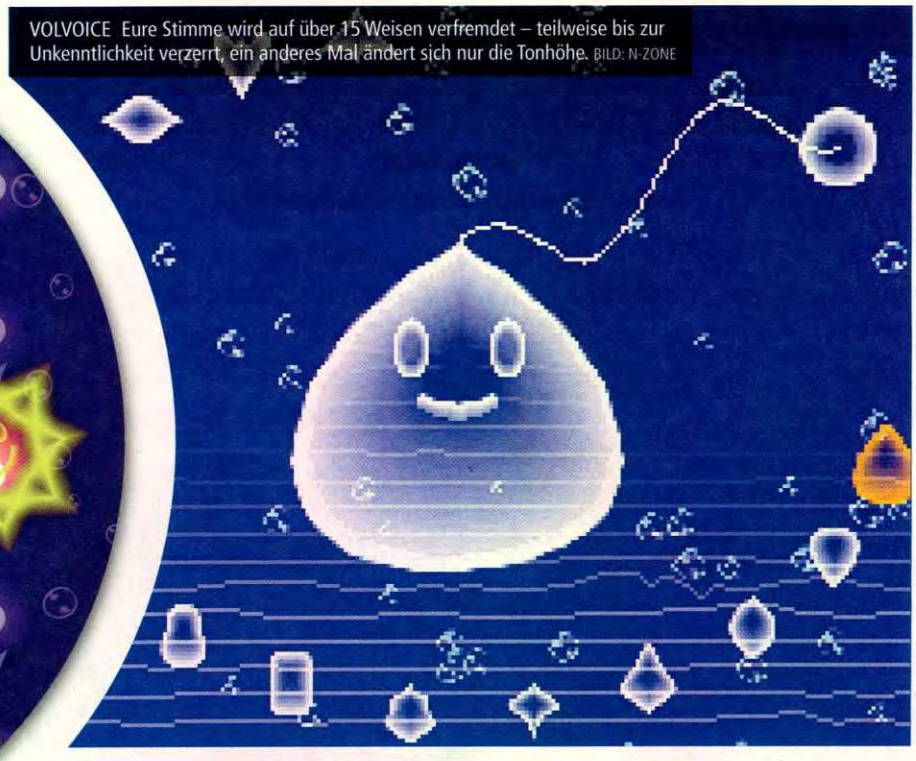
AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Sind wir doch einmal ehrlich: Spiele setzen Spieler enorm unter Druck und verursachen Stress. In *Trauma Center* muss das knackige Zeitlimit eingehalten werden, in *Advance Wars* raucht der Kopf, wenn wir den Gegenschlag vorbereiten, und in *Nanostray* treibt uns die Jagd nach dem Highscore Schweißperlen auf die Stirn. *Electroplankton* will nichts von alledem, es ist im Grunde nicht mal ein Spiel, denn es verzichtet entgegen herkömmlicher Gameplay-Regeln völlig auf Ziele, Punktzahlen oder Levelabschnitte.

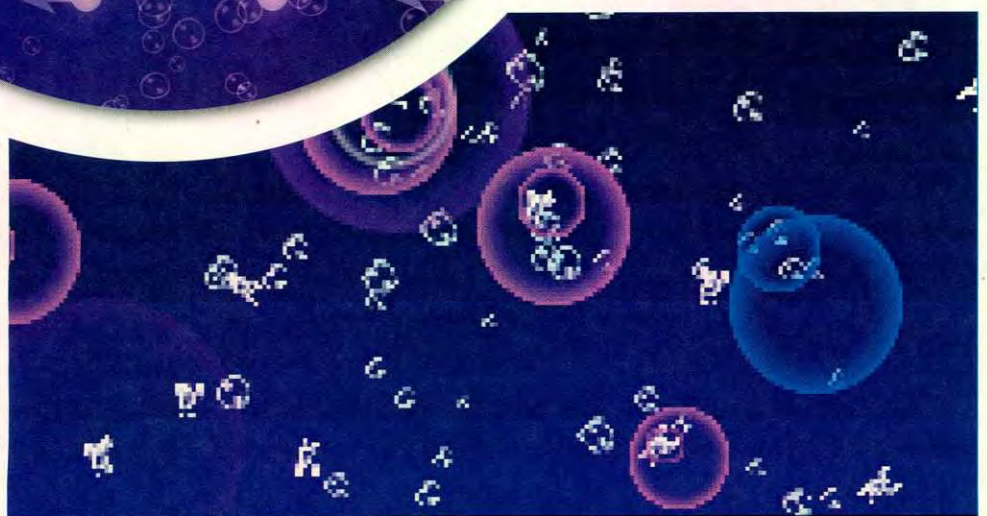
KLEINE MUSIKSCHULE

Insgesamt zehn verschiedene Szenarien laden zum musikalischen Experimentieren mit den (Electro-)Planktons ein, deren bizarre Bezeichnungen wie Nanocarp, Lumiloop oder Marine Snow ansatzweise die Andersartigkeit des Spielkonzeptes erahnen lassen. Ich beginne mit Tracy, das klingt nicht ganz so skurril und irgendwie vertraut. Sechs lachende dreieckige Electroplanktons grinsen mir vor einer bläulich schimmernden Silhouette mit Blubberblasen entgegen und ich ziehe mit dem Stylus vorsichtig einen kleinen Kreis auf den Touchscreen – „Dedilideling" schallt es mir entgegen, als würde das gelbe Plankton Klaviertasten hinuntergaloppieren. Interessant! Ein zweiter gerader Strich lässt das grüne Plankton ein Glockenspiel imitieren – klingt irgendwie merkwürdig. Ich lasse die anderen vier Planktons mitmusizieren, indem ich ausladende Figuren auf dem Touchscreen zeichne, und es entsteht ein anfangs hektischer Klangteppich, der immer beruhigender auf mich wirkt. Ein Druck auf den Select-Knopf und die Electroplanktons erstarren, wechseln zu meinem Erstaunen aber plötzlich die Tonart. Jetzt klingt es wie ein Xylophon, aber nicht minder harmonisch. Mit der Zeit stelle ich fest, dass jedes Plankton einen anderen Klang erzeugt und dieser zusätzlich von der Länge des Striches und der Position auf dem Touchscreen abhängig ist – das lädt zum Experimentieren ein, ist aber erst der Anfang. Zurück im Hauptmenü wähle ich Rec-Rec an und erblicke vier Fische, die zu einem monotonen Beat vorbeischwimmen. Mein Stylus tippt gezielt auf das lila Flossenvieh und ich nehme mein erstes Sprachsample auf: „Eins, zwei, drei, vier." „Eins, zwei, drei, vier", schallt es von dem Fisch zurück. Klingt zwar nicht originell, aber mit dem Beat doch cool. Als Nächstes saugen die Fische die Wörter „N-ZONE", „Tschaka" und „Fabian ist doof" auf und schon dröhnt es „Eins, zwei, drei, vier, N-ZONE, Tschaka, Fabian ist doof" aus dem Lautsprecher. Gut, an der Feinabstimmung muss ich noch arbeiten. Als Nächstes





VOLVOICE Eure Stimme wird auf über 15 Weisen verfremdet – teilweise bis zur Unkenntlichkeit verzerrt, ein anderes Mal ändert sich nur die Tonhöhe. BILD: N-ZONE



PSYCHEDELISCH Etwaige Nebenwirkungen können wir bis jetzt noch nicht ausschließen. BILD: N-ZONE

widme ich mich Lumiloop, einem runden Plankton, das mich irgendwie an Apfelringe erinnert, nur in Schwarz. Zusammen mit fünf Kollegen dreht es sich dank Styluskitzelei im Kreis. Je schneller, desto sphärischer werden die Synthesizerklänge und farbiger die Electroplanktons. Ich wechsele die Drehrichtung der Teller und plötzlich vernehmen meine Ohren ganz andere Töne, die ungemein entspannend wirken und jeder Panflötengruppe in der Fußgängerzone locker den Rang ablaufen. Aber das Beste ist: Ich bin der Dirigent und kann mich kreativ frei entfalten! Jedes der zehn Szenarien bietet unterschiedliche Klänge, andere Electroplanktons und neue Möglichkeiten der Interaktion – euch werden keine Grenzen gesetzt.

BIZARR UND TRAUMHAFT!

Electroplankton entführt euch in eine bizarre Klang- und Farbenwelt, die sich mit jedem Ton ein Stück weiter erschließt. Beispiel: In Sun-Animalcule platziert ihr kleine Sonnen auf dem Bildschirm, die immer größer, schillernder und somit auch greller und lauter werden. Dann versinken die Sonnen, die Nacht steigt herauf und bringt den Mond und ganz andere Klänge mit sich – fast schon ein kleines Kunstwerk. In manchen Szenarien ist eure Sprache das zentrale Element, dann wieder wird der Stylus benutzt, um neue Melodien zu kreieren, oder ihr klatscht kräftig in die Hände, um die Electroplanktons rhythmisch in Formation zu bringen. Immer wieder entdeckt ihr neue Zusammenhänge in den Weiten einer einzigartigen Klangwelt. *Electroplankton* erwartet vom Spieler nichts und ist eine ganz neue Art der Unterhaltung: Es ist einfach da, ohne Hektik ohne Vorgaben – ein bizarres Klangfeuerwerk mit psychedelischen Reizen, das den Spieler entspannt und ihm völlige Freiheiten schenkt in einem Kosmos, der seinen eigenen Gesetzen folgt. ■

» Die perfekte Farb- und Klangtherapie für gestresste Zocker. «

SASCHA DOWIDAT
testet sich in Trance!

Über *Electroplankton* zu urteilen fällt schwer, weil es völlig anders ist! Statt des Spielspaßes lässt sich der Unterhaltungsfaktor bewerten, der von dieser Softwareperle ausgeht. Die meditativen Klänge und Farbspielereien üben eine seltsame Faszination aus, die immer wieder erneut fesselt.

ELECTROPLANKTON

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	7. Juli
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Rez (PS2)

- Perfekt für die Ruhe am Nachmittag
- Einzigartiges Spielkonzept
- Völlig rezeptfrei erhältlich
- Fesselt immer nur wenige Minuten

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
85%	52%	75%

MULTIPLAYER: —

SINGLEPLAYER: **77%**

Bizarre Klangwelten für unterwegs – Musikfans werden es lieben, alle anderen spielen Probe!

KNUFFIG Jetzt ist der Dalmatiner mit seinem Feuerwehrhelm sofort verfügbar. BILD: N-ZONE

STÜRMER Auch Herbert ist eindeutig ein Fußballfan mit Stürmerqualitäten. BILD: N-ZONE

FRÜHJAHRSPUTZ Das Wohnzimmer hat sich stark verändert. BILD: N-ZONE

Fakten

- 20 verschiedene Welpen
- Items wie der Feuerwehrhelm sind sofort verfügbar.
- Zwei neue Räume
- Geniales Spielkonzept

VIDEO AUF DVD

85% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

Nintendogs: Dalmatian & Friends

Nintendo gibt Fans das Pfötchen und die Dalmatiner machen Sitz!

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Mit einem lauten „Wuff" melden sich die Hundewelpen zurück – knapp sechs Monate, nachdem die kleinen Kläffer mit ihrem treuen Hundeblick die Herzen vieler DS-Besitzer und natürlich Besitzerinnen erobern konnten, wirft Nintendo allen Fans nun ein besonderes Leckerli hin: *Dalmatian & Friends*. Quasi die „Best-of-Edition" der ersten drei Teile für Hundebesitzer mit besonders wenig Ausdauer. Wer Fiffi nicht wochenlang Tricks beibringen will, um alle Hunde freizuschalten, bekommt jetzt wie auf Kommando die begehrtesten Hunderassen von *Nintendogs* in den Schoß gesetzt.

ALLE WAUZIS SIND SCHON DA

Nicht nur Yorkshireterrier, Beagle, Golden Retriever, Boxer und Schäferhund warten auf ein neues Herrchen, auch die begehrten schwarz getupften Dalmatiner winseln im Hundezwinger nach einem neuen Besitzer. Das grundsätzliche Spielprinzip hat sich aber nicht geändert. Ihr geht mit eurem neuen Freund Gassi, gebt ihm zu Fressen und Trinken, kümmert euch bei einem Schaumbad um seine Hygiene und bringt ihm allerlei Tricks bei, damit er beim Gehorsamkeitstest oder beim Disc-Wettbewerb ganz oben auf dem Treppchen landet – also eigentlich nichts Neues.

TROTZDEM LOHNENSWERT?

Und dennoch haben sich kleine Details geändert. Zwar sind die Hunderassen nicht neu, lediglich die zu Beginn verfügbaren Welpen unterscheiden sich, allerdings stehen für den Dalmatiner beispielsweise von Beginn an der Feuerwehrhelm zur Verfügung und das virtuelle Wohnzimmer hat jetzt einen neuen Anstrich und Inventar wie aus einem alten Ikea-Katalog bekommen. Kleiner Bonus: Wer Freunden etwas Gutes tun will, verabredet sich zum Gassigehen im WauWau-Modus und schaltet so das begehrte Hündchen frei. ■

>> Ehre, wem Ehre gebührt: Der Dalmatiner ist der Star von Nintendogs. <<

SASCHA DOWIDAT bestellt eine Europalette Frolic.

Die Idee, den Dalmatiner ins Scheinwerferlicht zu rücken, ist klasse, gehört die Rasse doch zu den beliebtesten Hunden in *Nintendogs*. Wer bisher noch keinen Kläffer sein Eigen nannte, der sollte definitiv zur Dalmatiner-Edition greifen. Alle anderen sparen sich das Geld!

NINTENDOGS: DALMATIAN & FRIENDS

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	16. Juni
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Tamagotchi Connexion

- Endlich Dalmatiner!
- Perfekte Ausnutzung des DS
- Zeitloses Spielkonzept
- Im Kern nichts Neues

WERTUNG STEUERUNG 91% GRAFIK 81% SOUND 76%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **85%**

Jetzt von Beginn an mit Dalmatinern – sonst zu 99 % identisch mit den drei ersten Editionen!

Ab durch die Hecke

Tierische Diebesbande in geheimer Mission!

Was machen die trantütige Schildkröte Verne, der clevere Waschbär Richie und das hibbelige Eichhörnchen Hammy in der Vorstadt? Ganz einfach: Sie gehen auf Diebestour – zumindest im neuesten Dreamworks-Animationsstreifen *Ab durch die Hecke*. In den komplett in 3D dargestellten Heimen der Menschen gibt es jede Menge Futter zu stibitzen, auf dem unteren Bildschirm zeigt eine Übersichtskarte die Tücken im Haus: Menschen laufen umher, Katzen schleichen um die Ecke oder Laserstrahlen versperren den Weg. Mit einem Klick auf den Touchscreen schaltet ihr zwischen den Charakteren hin und her, denn Teamwork ist gefragt. Hammy springt über Laserstrahlen hinweg und Verne zieht sich in seinen Panzer zurück, damit Richie ihn gegen Schalter werfen kann. Gelungene Versoftung, deren schwammige Steuerung etwas stört. **(sd)**

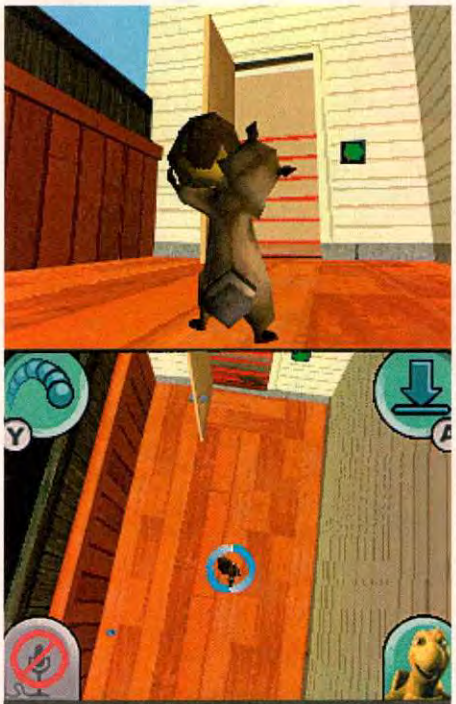
AB DURCH DIE HECKE

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-2
Web:	www.abdurchdiehecke.de
Alternativen:	Madagascar

WERTUNG STEUERUNG 65% GRAFIK 78% SOUND 73%

MULTIPLAYER **64%** SINGLEPLAYER **66%**

Amüsanter, aber einfacher Streifzug durch die Vorstadt – natürlich mit den Helden des Films!



TEAMWORK Nutzt die unterschiedlichen Fähigkeiten der Bande geschickt aus. BILD: N-ZONE

Fakten

- Drei spielbare Charaktere
- Animierte Filmsequenzen
- Deutsche Sprachausgabe
- Minispiele

Dragon Booster

Actionreiche Drachenhatz im Stil von Panzer Dragoon?

In der fernen Zukunft tobt der Krieg zwischen Drachen und Menschen und nur der Held Artha kann den Frieden wiederherstellen, indem er auf dem Rücken eines Drachen futuristische Rennen in Dragon City gewinnt. Das ist nur leider nicht so einfach, denn gesteuert wird mit einer wirren Mischung aus Steuerkreuz und Stylus – Ersteres bestimmt die Richtung, mit dem Stylus lasst ihr euren Drachen springen, bestimmt das Tempo, sammelt wertvolle Draconium-Energie oder attackiert eure Gegner. Für den Sieg wird euer Held mit goldenen Talern entlohnt, die ihr in zusätzliche Ausrüstung für euren Drachen investiert. Schade, dass Konami nicht mehr aus der – vor allem in den USA sehr populären – *Dragon Booster*-Zeichentrickserie gemacht hat. Die Drachenhatz scheitert schon im Ansatz an der unglücklichen Steuerung und dem undurchsichtigen Gameplay, das keinerlei Freude aufkommen lässt. Der Spieler ist völlig überfordert und das Gefühl eines spannenden Wettrennens will gar nicht erst aufkommen. Selbst Hardcore-Fans der Serie sollten die rasenden Fabelwesen vorher Probe spielen. **(sd)**

DRAGON BOOSTER

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-2
Web:	www.konami-europe.de
Alternativen:	Ins Freibad gehen

WERTUNG STEUERUNG 34% GRAFIK 58% SOUND 50%

MULTIPLAYER **45%** SINGLEPLAYER **37%**

Völlig verkorkstes Drachenrennen mit überladener Steuerung und wirrem Gameplay!

KOMPLIZIERT Klickt mit dem Stylus auf den Kontrahenten, um ihn zu attackieren. BILD: N-ZONE

Fakten

- Basierend auf der US-TV-Serie …
- … die in Deutschland niemand kennt …
- … und nicht einmal ausgestrahlt wird
- Verschiedene Drachenrassen
- Upgrades für Mensch & Tier
- Fünf verschiedene Spielmodi

PLANUNG Vor dem Kampf wird Mega Man mit Battlechips bestückt. BILD: N-ZONE

NETZWERK Auch dort finden sich Shops, um neue Chips zu erwerben. BILD: N-ZONE

IDENTISCH Die Unterschiede zwischen beiden Fassungen sind minimal. BILD: N-ZONE

SMALLTALK Von fremden Navis erhaltet ihr wertvolle Hinweise. BILD: N-ZONE

Fakten

- 2 Module – im Prinzip ein Spiel
- Neuartiges Beast-Out-System
- Navi-Link-System
- Komplett in Englisch

Mega Man Battle Network 6

Kann auch der sechste Teil der Mega-Man-Reihe überzeugen?

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Alles hat ein Ende – mit *Mega Man Battle Network 6: Cybeast Falzar* und *Cybeast Gregar* erscheinen die beiden letzten Teile um den Helden Lan Hikari, einen der größten Netbattler der Cyber-Generation. Und wo sollte so ein Kerl wohnen? Genau, in Cyber City natürlich, denn dorthin verschlägt es Lan. Seine Mitschüler sind entrüstet, aber die neue Stadt hält neue Herausforderungen und neue Abenteuer bereit!

BEDROHUNG AUS DER VERGANGENHEIT!

Diesmal stiften zwei Kreaturen aus der Urzeit, die namensgebenden Falzar und Gregar, Unruhe, die das Internet ins Chaos gestürzt haben und gleichzeitig den einzigen Unterschied zwischen beiden Modulen darstellen. Am Spielprinzip selbst hat sich nicht viel verändert. Lan schickt sein Net-Navi Mega-Man erneut in Hunderte von Cyberkämpfen und rüstet ihn mit Chips aus. Auf den ersten Blick ist alles beim Alten geblieben, aber kleine Änderungen im Detail bringen Abwechslung. Ihr dürft jetzt nicht nur Mega Man steuern, sondern übernehmt mittels Cross-System andere Navis wie z. B. Heat Man oder Erase Man und könnt diese mit euren Fähigkeiten kombinieren. Dank des Beast-Out-Modus könnt ihr sogar die Kräfte der Urzeitviecher Gregar und Falzar absorbieren und einsetzen. Kombinationen aus Beast-Out und Cross-System sind ebenfalls möglich, aber wohl nur für Experten interessant.

SEGEN FÜR MEGA MAN-FANS?

Mitnichten – zwar bringen die neuen Features für Fans Abwechslung im Detail, aber insgesamt fehlt es der Serie an Innovationen, um die Motivation aufrechtzuerhalten. Zu langatmig und zäh sind die vielen Cyberkämpfe, bei denen aufgrund des komplizierten Battle-Systems Anfänger gleich das Handtuch werfen. Die englischen Texte erschweren den Zugang für eine jüngere Zielgruppe zusätzlich. ■

» Der Serie fehlt es an spritzigen Ideen und Abwechslung «

SASCHA DOWIDAT
surft durch das Internet.

Das Positive zuerst: *Mega Man Battle Network 6* ist noch immer ein sehr guter Mix aus Rollenspiel und Strategie, aber insgesamt fehlt es der Serie an frischem Wind und belebenden Ideen – vielleicht bringt ein neuer DS-Teil demnächst mehr Abwechslung für den Mega Man!

MEGA MAN BATTLE NETWORK 6: CYBEAST GREGAR & FALZAR

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
USK-Freigabe:	Ohne Beschr.
Preis:	Ca. € 40.-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-2
Web:	www.capcom-europe.com
Alternativen:	Pokémon Smaragd Edition

- ☑ Neue Spielelemente
- ☑ Komplexes Konzept
- ☒ Komplett in Englisch
- ☒ Für Einsteiger ungeeignet

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
80%	63%	68%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
70%	67%

Letzter Game-Boy-Auftritt des Mega Mans – mit neuen Features, aber ohne große Revolution!

Disneys Kim Possible – Dr. Drakkens Untergang

Kim braucht keinen gerührten Martini, um cool zu sein!

Klare Sache: Der beste Geheimagent der Welt ist James Bond, aber das weibliche Pendant Kim Possible ist mindestens genauso cool. Die rothaarige Agentin erhält auf dem Game Boy ihren dritten Auftrag: Dr. Drakken zu vernichten und die Welt zu retten. In den insgesamt vier Geschichten schlägt sich die rothaarige Geheimagentin bravourös. Herausfordernde Jump&Run-Action in geradlinigen 2D-Abschnitten, die dank zahlreicher Gadgets wie Greifhaken, Tarnanzug oder Raketenroller-Blades nie langweilig wird, steht auf dem Programm. Auch unter Wasser ist Kim im Einsatz und nimmt die Verfolgung auf – und jeder Abschnitt glänzt mit schöner Grafik und guten Animationen. Die Atmosphäre der bekannten Disney-Serie wird dabei perfekt eingefangen und vor allem von den Präsentationen mit ihren Cartoon-Zwischensequenzen getragen. Sogar Nacktmull Rufus spielt eine entscheidende Rolle. Mit jedem GB-Auftritt wird Agentin Kim Possible eine Klasse besser und lässt zumindest auf dem Game Boy schon jetzt den smarten Briten ziemlich alt aussehen. **(sd)**

DISNEYS KIM ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	A2M
USK-Freigabe:	Ohne Beschr.
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Mai
Spieler:	1
Web:	buenavistagames.go.com
Alternativen:	Mario vs. Donkey Kong

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 80% SOUND 74%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **80%**

Die Agentin ist durch das tolle Gameplay und die coole Inszenierung ein klarer Geheimtipp!

WEICHEI Trotz eisiger Temperaturen schmilzt der Schneemann dahin! BILD: N-ZONE

RÄTSEL Situationsabhängig müsst ihr eure Gadgets benutzen. BILD: N-ZONE

Fakten

- Viele Gadgets
- Stimmungsvolle Atmosphäre
- Abwechslungsreiches Gameplay
- 4 Geschichten integriert

Danny Phantom – Sein größter Gegner

Danny Phantom steht sich selbst im Weg – ein skurriler Kampf beginnt!

Nickelodeon kennen wir alle: die unermüdlich sprudelnde Quelle mittelmäßig unterhaltsamer Zeichentrick-Serien, die ihre Lizenzen regelmäßig durch die Standard-Versoftungs-Maschinerie presst. Heraus kommt meist mittelmäßig unterhaltsames Jump&Run-Futter für Fans der Serien. Das gilt für *Cosmo & Wanda*, *Jimmy Neutron* und eben auch den Gespenster jagenden Superhelden *Danny Phantom*. Ihr verprügelt jede Menge Cartoon-Slimer, lernt neue Kicks, um den Geistern einen noch größeren Schrecken einzujagen, und greift zu Geister-Handschuhen oder Anti-Ecto-Strahlen spuckenden Bazookas. Ziel der ganzen Operation: den mächtigen Geist Clockwork zu stoppen, der Danny in das böse Dan Phantom verwandeln will. Da geht Danny auch schon mal in die Luft und kämpft über den Dächern der Stadt um seine Zukunft. Allerdings enttäuschen diese Passagen durch minimalste Animationen und wenig Dynamik. Die Jump&Run-Abschnitte bieten mehr. Für Fans der Serie ein durchaus gelungenes Jump & Run, alle anderen haben mit der Geheimagentin mehr Spaß! **(sd)**

DANNY PHANTOM

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	THQ
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Mai
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Cosmo & Wanda ...

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 59% SOUND 67%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **64%**

Kurzweilige und einfache Danny-Phantom-Lizenz-Versoftung, die wenig Neues bietet

FÄHIGKEITEN Mit den Fäusten erwirbt Danny später kräftigere Kick-Attacken. BILD: N-ZONE

SUPERGROBI? Nein, Danny Phantom im Kampf gegen Box Lunch. BILD: N-ZONE

Fakten

- Basiert auf der Sonderfolge „Von allen guten Geistern verlassen"!
- Nickelodeon-Lizenz
- Gelungene Zwischensequenzen
- Viele Spezialfähigkeiten

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

Die Ruhe vor dem Sturm

Nach den Ereignissen und der Aufregung der E3 haben sich die Wellen wieder geglättet. Vor allem in Japan ist es verdächtig still geworden, gerade was Informationen über Nintendos Wii-Launch-Pläne angeht. Auch wenn der High-End-Grafik-Aussteiger für September die Bekanntgabe des Launch-Datums und des Preises versprochen hat, ist die Werbekampagne für Wii immer noch ein wohlgehütetes Geheimnis. Eines ist auf jeden Fall so sicher wie das Amen in der Kirche: der innovative Controller wird im Mittelpunkt der Kampagne stehen. Nicht zuletzt, weil das neue Steuergerät DAS Kaufargument schlechthin sein wird, wenn Ende des Jahres endlich die großen Drei des Videospielgeschäfts im Ring stehen. Dem Nintendo DS wird mit ziemlicher Sicherheit ebenfalls eine wichtige Rolle zukommen. Der potenzielle Verkaufsschlager *Pokémon Diamond & Pearl* wird durch die Verbindungsmöglichkeit mit *Pokémon Battle Revolution* für Wii gleich noch viel interessanter. In der gewinnträchtigen Weihnachts-Saison könnte das Software-Doppel sogar zur Killer-Application werden. Zwar möchte Nintendo auch mit Wii neue Zielgruppen erreichen, den ersten Erfolg müssen sie allerdings bei eingefleischten Videospielern landen. Mit der zugegebenermaßen überteuerten PS3 ist die Konkurrenz trotz allem sehr stark.

Big Ns Zukunftspläne

Nintendo plaudert aus dem Nähkästchen und offenbart der Öffentlichkeit die neue Firmenstrategie.

PRESSEKONFERENZ

Am 7. Juni lud Nintendo Industrievertreter und die Fachpresse zu einer wichtigen Pressekonferenz ein. Im Blickpunkt der Veranstaltung stand eindeutig Firmenchef Satoru Iwata, der in einer 90-minütigen Rede Nintendos zukünftige Firmenpolitik präsentierte. Neben neuen Informationen zu Wii und der Virtual Console, die ihr ab Seite 78 in unserer Rubrik Flashback lesen könnt, lag der Fokus auf Nintendos Handheldgeschäft. Nachdem sich Herr Iwata für die konstanten Lieferengpässe bei der DS-Lite-Versorgung entschuldigte, gab er bekannt, dass die monatliche Produktionskapazität der Konsole auf mindestens 2 Millionen Einheiten anwachsen wird.

Als nächstes wichtiges Thema lenkte Herr Iwata seine Ansprache in Richtung der *Touch! Generation*-Titel, die dem Konzern bislang phänomenale Erfolge bescherten. Darauf aufbauend wurden drei Hauptaspekte für die zukünftige Behandlung der DS-Reihe genannt. Zum einen steht die Neuentwicklung weiterer *Touch! Generation*-Spiele klar im Vordergrund. Die ersten Früchte dieses Plans sind die Veröffentlichung von *Talk! DS Cooking Navi* im Juli und *Common Sense Training for Adults DS* im Oktober. Des Weiteren peilt Nintendo die Veröffentlichung von drei bis vier *Touch! Generation*-Titeln pro Jahr an, um auch die Spieler neu hinzugewonnener Zielgruppen bei Laune zu halten. Zweiter Aspekt ist die Gewinnung neuer Zielgruppen. Die Analyse Nintendo-interner Verkaufsdaten ergab, dass 32 Prozent der *Touch! Generation*-Spieler *Animal Crossing Wild World*, 23 Prozent *Mario Kart DS* und 20 Prozent *New Super Mario Bros.* erworben haben. Das zeigt, dass viele Spieler neuer Zielgruppen auch für typische Videospiel-Genres gewonnen werden können. Der dritte Aspekt befasst sich mit der Bereitstellung neuer Software, wie etwa dem DS-Browser- und dem 1 Seg-TV-Service. Der Nintendo DS-Browser Service soll bereits im Juli seinen Dienst aufnehmen. Der *DS Terrestrial Digital Broadcast Receiver* wird pünktlich zum Start der landesweiten Ausstrahlung des digitalen TV-Programms im Herbst veröffentlicht. Für den Receiver müssen DS-Besitzer den halben Preis eines Nintendo DS Lite bezahlen. **(uc/wh)**

AKTUELLE TOUCH! GENERATION Talk! DS Cooking Navi wird in Japan im Juli veröffentlicht. BILD: NINTENDO

BILD: N-ZONE

NEUE WEGE Der Web-Browser für den DS wird ab Juli den Usern zur Verfügung stehen. BILD: NINTENDO

Swing Golf Pangya

Mit Wii auf dem Weg zum Top-Golfer

SPORT (SONSTIGE) | **Hersteller:** Tecmo, **Termin:** 2006, **Web:** www.tecmo.co.jp

Das erste Wii-Projekt von Tecmo basiert auf dem ultra-populären Online-Golf-Spiel *Skatto Golf Pangya* für den PC, das mit über 7 Millionen Spielern weltweit sehr erfolgreich ist. Die fantasiereich gestalteten Plätze, wie etwa ein Kriegsschiff oder eine mittelalterliche Ruine mitten in der Wüste, sowie die japanotypisch modellierten Mangasportler sind die Kernmerkmale des Titels. Gerade Letztere verzücken den Spieler mit quadratmetergroßen Kulleraugen, übermenschlichen Fähigkeiten und abgedrehten Kostümen. Der Fokus der Wii-Version liegt voll und ganz auf der an die Wii Remote angepasste Steuerung. Das Handling des neuen Controllers ähnelt dabei der Realhandhabung eines Golfschlägers sehr stark. Dadurch wollen die Entwickler nicht nur das typische „Pick Up & Play"-Gefühl vermitteln, sondern auch noch genügend Anspruch erhalten, um es dem Spieler nicht zu einfach zu machen. Leider gibt es bislang nur Bildmaterial der PC-Fassung. **(uc)**

UNLAUTERER WETTBEWERB Swing Golf Pangya nimmt sich selbst nicht besonders ernst. BILD: NTREEV SOFT

FANTASIE IST TRUMPF Zwar spielt man noch Golf, dafür aber auf völlig abgedrehten Plätzen. BILD: NTREEV SOFT

KURZNEWS

BILD: N-ZONE

UNTERHALTUNG ERSTER KLASSE

Japan Airlines bietet seit neuestem den Passagieren der ersten Klasse die Möglichkeit die Flugzeit mit dem DS Lite und einem von vier Spielen zu verkürzen.

VORGEZOGENER US-LAUNCH

Wenige Tage vor dem eigentlichen Release des DS Lite hatten ein paar schlecht informierte Angestellte in einigen wenigen Handelsketten-Filialen das Embargo-Datum verletzt und das Handheld unter die Leute gebracht. Der Irrtum wurde jedoch schnell entdeckt.

DRAGON QUEST FÜR DS

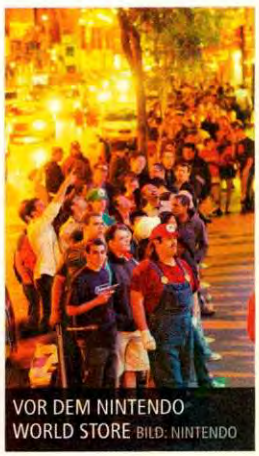
Square Enix hat bekannt gegeben, an einem völlig neuen Teil der *Dragon Quest*-Serie für den Nintendo DS mit dem Namen *Dragon Quest Monsters Joker* zu arbeiten.

Sommerliche Leichtigkeit

Nintendo hat leichtes Spiel mit dem Nordamerika-Launch des DS Lite.

VERÖFFENTLICHUNG

Es herrschte zwar nicht dieselbe hysterische Stimmung wie bei der DS-Lite-Premiere im Heimatland Japan, das überarbeitete Handheld war trotzdem ein Riesenerfolg und vielerorts schon am ersten Tag ausverkauft. Die spektakulärste Mitternachts-Öffnung am 11. Juni gab es beim Nintendo World Store in New York, wo die treuen Nintendo-Fans teilweise kostümiert Schlange standen. In den ersten 48 Verkaufsstunden gingen laut Nintendo rund 136.500 Systeme über die Ladentische. Das sind 12 Prozent mehr als der Game Boy Advance SP vor drei Jahren schaffte. Auch die Softwareverkäufe erfasste das euphorische DS-Lite-Fieber: Im Vergleich zur Vorwoche wurden etwa doppelt so viele Exemplare von *New Super Mario Bros.* abgesetzt. (hl)



VOR DEM NINTENDO WORLD STORE BILD: NINTENDO

ERLEICHTERUNG Auch für diesen Link-Fan war noch ein DS Lite da. BILD: NINTENDO

AKTUELLES AUS DEN USA

HEINRICH LENHARDT berichtet.

Der Kreis der Gläubigen wächst

Wir sind wieder wer: So mag sich mancher Alt-Fan nach dem Wii-Wahnsinn der E3-Messe gefühlt haben. Wurde der GameCube zuletzt nur noch belächelt oder schlichtweg ignoriert, vergeht jetzt kaum eine Woche, in der nicht ein anderer Third-Party-Publisher die nächste Nintendo-Konsole preist. Zuletzt zeigte sich beispielsweise Take-Two-Finanzchef Karl Winters geläutert: Die gute Resonanz, welche die neue Plattform auf der E3 hatte, führe jetzt dazu, dass man sich das Thema Wii sehr intensiv ansehen werde. Allerdings keine Spur von *Grand Theft Auto*, Winters denkt dabei eher an Sporttitel. Bis zur großzügigen Unterstützung mit Third-Party-Spielen, wie sie der Xbox 360 schon vergönnt ist, bleibt es ein längerer Weg. Wird heute die Entwicklung eines neuen Spiels beschlossen, ist bei einem durchschnittlichen Produktionszeitraum erst 2007/08 mit dessen Erscheinen zu rechnen. Der Wii-Launch könnte also eine relativ einsame Nintendo-Spiele-Angelegenheit werden, abgerundet mit einer überschaubaren Titelanzahl von frühen Gläubigen wie Ubisoft oder Electronic Arts. Noch hält sich das Branchen-Vorurteil, wonach sich Nintendo-Systemkäufer für kaum etwas anderes als für Mario und Zelda interessieren. Aber wenn die positive Wii-Stimmung auch noch mit guten Software-Abverkaufszahlen untermauert wird, stünde mittel- bis langfristig einer Wii-Spieleschwemme wenig im Wege.

Micro Leather Case

Edle Gürteltasche mit Magnetverschluss

Für 15 Euro wechselt diese kleine Ledertasche für Nintendos Game Boy Micro den Besitzer. Die Anschaffung lohnt sich, denn die Tasche ist aus schwarzem Leder und besitzt einen robusten Gürtelclip. Einmal angesteckt, kann man die kleine Tasche fast für ein verpacktes Handy halten. Es sieht allerdings etwas merkwürdig aus, wenn aus der Tasche die beigelegte, graue Handschlaufe herausschaut, die ja eigentlich an den Game Boy Micro gebunden wird. Abgesehen davon liefert Logic 3 eine gut verarbeitete Tasche, die durch ihr Aussehen und die Verarbeitung punktet.

TEST
MICRO LEATHER CASE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Web:	www.logic3.com
Preis:	Ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Gut

- Schwarzes Leder
- Praktischer Magnetclip-Verschluss
- Beigelegte Handschlaufe
- Kein Stauraum für Spiele

WERTUNG ★★★★★

Schmucke, gut verarbeitete Ledertasche mit verlässlichem Gürtelclip, einem Magnetverschluss und einer beigelegten Handschlaufe

Austausch-Fronten

Zwei Ersatzdeckel für euren GBA micro

Er ist klein, praktisch und schnell verstaut – und das zeichnet sich beim GBA micro auch schnell an der Frontscheibe ab. Die ist nämlich schnell verkratzt und dann macht das Spielen nur noch halb so viel Spaß. Bigbens Set aus zwei Ersatzdeckeln bietet schnellen Ersatz und gestaltet den kleinen Umbau durch einen beigelegten Plastikhebel besonders einfach. Farbtechnisch ist dieses Set allerdings ein Fehlgriff, denn so gut die schwarze Front zu fast jedem GBA micro passt, so unpassend wirkt die rosa Version. Für einen Preis zwischen 4 und 8 Euro ist das allerdings ein ertragbares Übel.

TEST
AUSTAUSCH-FRONTEN

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Web:	www.bigben-interactive.com
Preis:	Ca. € 8,-
Preis-Leistung:	Gut

- Beigelegter Plastikhebel
- Leicht aufzusetzen
- Zwei Farben zur Auswahl
- Zweifelhafte Farbauswahl

WERTUNG ★★★★★

Leicht aufzusetzende Ersatzfronten schützen den GBA micro vor Kratzern auf dem Display. Leider ist die Farbwahl etwas unglücklich.

Micro Starter-Pack

Das Einsteiger-Set im N-ZONE-Test

Qualität hat ihren Preis – entsprechend kritisch solltet ihr bei Paketen sein, die für recht wenig Geld vermeintlich viel bieten. Das Micro Starter Kit von Logic 3 bietet euch zum Beispiel eine Neopren-Gummi-Tasche, ein Link-Kabel für Zweispielermatches und einen Ohrhörer. Auf dem Papier ist das sicherlich beeindruckend, die Verarbeitung lässt aber stark zu wünschen übrig. Die Tasche besitzt nur einen windigen Gürtelclip aus Plastik und ist generell schlecht vernäht und der Kopfhörer ist für den Einsatz an CD- und MP3-Playern nicht geeignet. Lediglich das Link-Kabel geht in Ordnung.

TEST
MICRO STARTER PACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Web:	www.logic3.com
Preis:	Ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Gut

- 1,5 Meter langes Link-Kabel
- Tasche bietet Stauraum für ein Spiel
- Tasche schlecht vernäht
- Ohrhörer mit mieser Klangqualität

WERTUNG ★★★★★

Nicht besonders empfehlenswerte, dafür recht günstige Combo aus Tasche, Ohrhörer und Link-Kabel. Überlegt euch die Anschaffung lieber!

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	ca. Preis	Wertung
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controler	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	MadCatz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
Cube Pad	Controller	SpeedLink	€ 13,-	★★★★☆
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	★★☆☆☆
Madrics CubeShock	Controller	Madrics	€ 15,-	★★☆☆☆
Brooklyn Booster XXL	Lenkrad	Vidis	€ 60,-	★★★★★
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	★★★★☆
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	★★★★☆
Memory Card XXL	Speicherk.	Madrics	€ 17,-	★★★★☆
Z-680	5.1-Boxen	Logitech	€ 499,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	ca. Preis	Wertung
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★☆☆
GAME BOY ADVANCE				
Action Replay GBA	Cheat-Modul	Bigben	€ 30,-	★★★★☆
Adv. Power Grip SP	Zubehör	Jöllenbeck	€ 20,-	★★★★☆
GBA SP Akku	Zubehör	Bigben	€ 9,-	★★★★☆
GAME BOY MICRO				
Game Boy Micro Pack 2	Zubehör	Bigben	€ 30,-	★★★☆☆
Game Boy Micro Bag	Tasche	Bigben	€ 20,-	★★☆☆☆

4:0 für Abstauber!

Holt euch jetzt das Miniabo von N-ZONE mit DVD! Ihr erhaltet 3 Ausgaben plus ein cooles N-ZONE-Fan-Shirt für nur 9,50 Euro!

Mit dem Original-N-ZONE-Fan-Shirt bist du der Spielmacher und in jedem Spiel die Nummer 1! Das exklusive und hochwertige Longsleeve mit N-ZONE-Logo und cooler Armbinde ist aus Baumwolle, in feinstem Siebdruck bedruckt und in den Größen M, L und XL erhältlich. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnähten versehen. Die Armbinde ist aus 100 % dehnbarem Jersey und abnehmbar!

Prämien-Nr.: 002942 Gr. M
Prämien-Nr.: 002943 Gr. L
Prämien-Nr.: 002944 Gr. XL

Jetzt neu: Das N-ZONE Plus-Abo mit DVD!
EXKLUSIV NUR IM ABO MIT DOPPEL-DVD – ALLE INFOS DAZU AUF SEITE 4!

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Tel.: +43 (0)6246 882 882, Fax: +43 (0)6246 88 25 277

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE!** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 9,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 51,60/12 Ausg. (= € 4,30/Ausg.); Ausland € 63,60/12 Ausg.; Österreich € 56,40/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
(Bitte nur eines ankreuzen!)

☐ **Fan-Shirt Gr. M** (Art.-Nr.: 002942)
☐ **Fan-Shirt Gr. L** (Art.-Nr.: 002943)
☐ **Fan-Shirt Gr. XL** (Art.-Nr.: 002944)

Angebot gilt nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

PN MI 10

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

» Das neue Design ist sehr ansprechend, nicht zu poppig und nicht zu steril. «

Rainer Ibele

Leserzitate

„Was hat denn die Videospielewelt zu dem gemacht, was sie heute ist? Das Gameplay und nicht die Grafik." PHILIP LOVE

„Alle Achtung! Dass neue Design eurer Zeitschriften (auch die der PLAY- bzw. XBOX-ZONE) sehen richtig klasse aus." KLAUS

„Nintendo sollte sich um den Third-Party-Support besser kümmern als beim GC." J-N

„Nachahmung ist das größte Kompliment." HELIOS

„Die anderen Firmen unterschätzen Nintendos Ideenvielfalt nicht, für sie ist es sogar eine Bedrohung." TRICKMASTER

„Ich denke, Wii wird mindestens so erfolgreich wie die Xbox 360 sein – schon wegen des Preises." WEDA

Das neue Design und die neue DVD sorgten für geteilte Meinungen.

MIT STIL UND DVD

Hallo N-ZONE-Team,
ich lese eure Zeitschrift schon seit der ersten Ausgabe und ihr wart immer sehr zuverlässig, unabhängig und so weiter. Aber was bitte habt ihr euch denn bei dem neuen Design gedacht? Okay, es sieht vielleicht moderner aus, aber ich persönlich finde es einfach grässlich. Es ist meiner Meinung nach viel zu sehr „Ton in Ton", es gibt zu wenig Kontraste, zu viel Schwarz auf Weiß. Und die News finde ich voll verwirrend, da muss man ja erstmal durchsteigen. Das vorherige Design war meiner Meinung nach um Längen besser und überhaupt das beste bisher. Bitte ändert euer neues Design wieder. Ich werde eure Zeitschrift zwar auf jeden Fall weiterkaufen, aber das alte Design war meiner Meinung nach einfach besser.

DAVID FRANKE

Guten Tag,
ich möchte kurz und knackig ein paar Worte zur aktuellen N-ZONE bezüglich des Heftes und der DVD loswerden.
Das neue Heft-Design ist sehr ansprechend, nicht zu poppig und nicht zu steril. Was auffällt, sind die übergroßen Screenshots. Die nehmen zu viel Platz ein. Es wäre besser, anstatt eines riesigen Bildes zwei kleinere zu benutzen und so mehr Platz für ausführliche Tests zu schaffen. […] Die Tests litten alle unter geringem Textaufkommen, was zulasten des Infogehaltes ging. Besonders löblich finde ich das Spielerforum und die Tatsache, dass ihr im Vergleich zu Multiformatmagazinen ausführlicher den DS behandelt. […]
Die DVD halte ich für äußerst zweischneidig. Positiv ist der Gedanke, eine Multiformat-DVD zu schaffen, wobei der Schwerpunkt auf Infos zu Nintendo-Konsolen liegt. Allerdings gefällt mir die DVD insgesamt nicht. Da wären zunächst die beiden „milderen" Vergehen. Nummer 1: Die Aktualität der Tests lässt zu wünschen übrig. Nummer 2: Die E3-Berichterstattung ist im Grunde nichts anderes als eine Trailershow mit Überlänge. […] Der Sprecher der DVD ist in meinen Augen bzw. Ohren im höchsten Maße unerträglich! […] Die Stimmen und Kommentare der Redakteure wären viel sympathischer und glaubwürdiger. Durch die schleimige Stimme (verzeiht mir den Ausdruck, aber so empfinde ich es) des Sprechers muten die Beiträge eher wie ein PR-Gespräch an, aber nicht wie eine ernsthafte Testberichterstattung. […]

RAINER IBELE

Hallo, N-ZONE-Team!
Ich bin überaus positiv überrascht, dass in diesem Monat wirklich eine DVD im Kaufumfang enthalten war. Ich bin auch „eigentlich" sehr zufrieden. Ich will das hier mal nicht runterspielen. Ich bin SEHR zufrieden mit dieser DVD. Fürs erste Mal richtig top. „Eigentlich" deshalb, da mir der Sprecher überhaupt nicht zusagt. Er redet ja ganz nett daher, aber ich möchte die Leute hören, die das Spiel getestet haben. Die all ihre aufgestauten Emotionen für die Nachwelt auf dem Silberling festhalten können … nein … SOLLTEN!!! Deshalb bitte ich um die liebliche Stimmengemeinde des N-ZONE-Teams. Ansonsten ist die DVD toll und macht weiter so. Das Layout gefällt mir übrigens auch.

MARKUS SEMM

DIPLOMATIE

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Nachdem ich in der letzten Ausgabe die Leserbriefe durchgelesen habe, fühle ich mich nun genötigt, euch wieder einmal zu schreiben. Was da manche Leser für Argumente gegen Sony bringen, geht doch echt auf keine Kuhhaut. Bitte versteht mich nicht falsch, ich bin seit 17 Jahren Nintendo-Fan, aber auch auf

der PlayStation gibt es nun mal gute Spiele (*Final Fantasy*, *GTA*, *Gran Turismo*, *Killzone* etc.). Wenn da Leute schreiben, dass Sony immer nur die gleichen Spiele in aufgemotzter Version bringt, wie etwa die *FIFA*-Reihe, sei daran erinnert, dass es die auch auf Nintendo-Konsolen gibt. Und schließlich rennen Link, Mario und Co. ja auch in immer besserer Grafik über den Bildschirm. Somit verpufft dieses Argument in Schall und Rauch. Und ob eine Konsole aussieht wie ein Kleiderschrank, ist doch wohl vollkommen egal. Ich kauf mir das Teil schließlich wegen der Spiele und nicht wegen des Designs! Zum Schluss möchte ich noch alle Zocker auffordern, diesen sinnlosen Streit zu beenden. Es gibt auf allen drei Systemen gute und schlechte Spiele! Lasst uns einfach zocken und Spaß daran haben!!!

FREDERIK

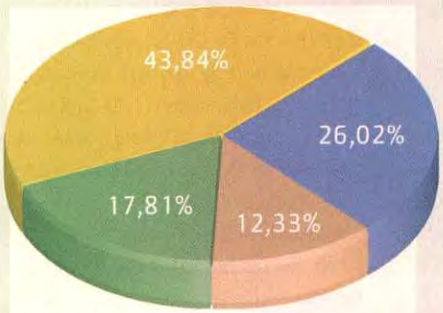
ZIELGRUPPEN-JAGD

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Erst einmal ein großes Lob an euer neues Layout [...] Meiner Meinung nach ist das mit den erwachsenen Spielern genau wie mit den Jüngeren. Ich kenne Mädchen und Jungen, die genauso verrückt nach Videospielen sind wie ich. Man muss nur *Zelda* oder *Final Fantasy* in den Raum werfen und schon ist man stundenlang in ein Gespräch verwickelt. Dann gibt es natürlich auch Menschen, die damit nichts anfangen können. Etwa eine Freundin von mir, die sich schon an den Kopf fasst, wenn ich zum x-ten Mal erzähle, wie viele Wochen es noch bis *Zelda: Twilight Princess* sind (ja, ich zähle!). So ist es eben auch mit den Erwachsenen. Nicht alle mögen das Spielen. [...] Mein Onkel etwa ist ein großer *Zelda*-Fan und wir sprechen gemeinsam über das Erscheinen neuer Spiele. Außerdem besitzt er einen Nintendo DS. Und meine Tante ist ganz begeistert von *Spyro the Dragon*. Sie liebt es, mit Spyro durch die bunten Welten zu laufen. Es liegt, denke ich, heutzutage nicht mehr an den Eltern, ob ihre Kinder spielen. Freunde und Medien haben ebenfalls einen großen Einfluss! [...] In Bezug auf Wii denke ich, dass er sicher die ganze Familie an den Fernseher locken wird. Meine Familie wird das nicht sein, aber bei jüngeren Familien im Alter von 20 bis 30 Jahren wird das bestimmt der Fall sein! Ich wünsche euch noch viele weitere erfolgreiche Jahre!

JULIA LORENZ

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

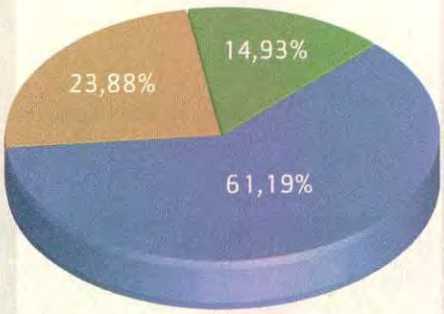


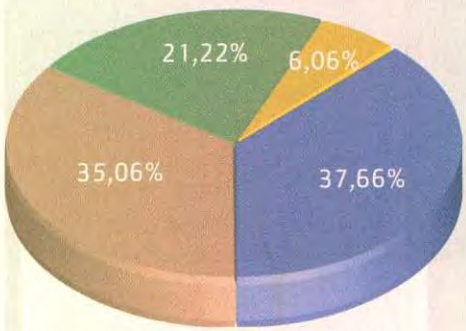
Was hältst du von *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* für den DS?

- Ich habe es noch nicht, finde das Konzept aber interessant.
- Ist echt spitze! Mein Gehirn ist schon deutlich fitter geworden!
- Ich habe noch keine Meinung zum Spiel.
- Das Spiel ist doch öde, ich bin auch so intelligent genug.

Werdet ihr euch *New Super Mario Bros.* kaufen?

- Auf jeden Fall!
- Das hängt von den Wertungen ab.
- Nein, der Klempner hat doch längst ausgedient.



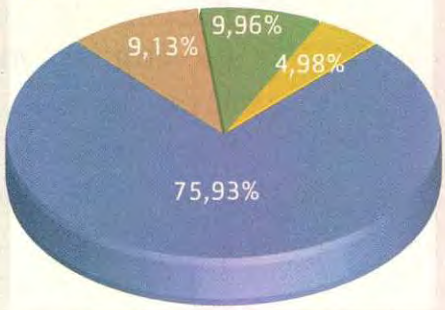


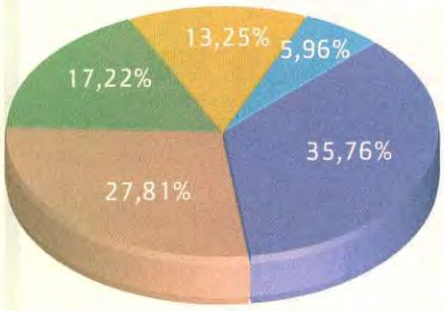
Interessiert ihr euch auch für die beiden anderen Konsolenhersteller Sony und Microsoft?

- Ab und zu werfe ich auch einen Blick in die anderen Lager, im Prinzip bin ich Nintendo aber treu!
- Nö. Nintendo bietet doch alles, was das Herz begehrt!
- Sicher, ich beobachte die Videospiellandschaft sehr genau.
- Klar! Eigentlich finde ich Nintendo gar nicht so toll, bin nur durch Zufall hier.

Welche Next-Gen-Konsole werdet ihr am Ende des Jahres besitzen?

- Definitiv Nintendos „Wii"!
- Ich werde PlayStation3-Besitzer sein.
- Nur eine? Ich werde mehrere Next-Gen-Konsolen besitzen!
- Bei mir wird eine Xbox 360 zu Hause sein.





Wie bewertet ihr *FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006* für den GameCube?

- Über 90% – Absolut genial! Jeder Fußballfan braucht dieses Spiel!
- 80 bis 90% – Sehr gutes Spiel, doch wo ist der *FIFA*-typische Riesenumfang?
- 70 bis 80% – Gutes *FIFA*. Ich bleibe aber lieber bei *FIFA 06*!
- 60 bis 70% – Reißt mich nicht vom Hocker, interessiere mich auch nicht so für Fußball.
- Unter 60% – Die Abzocke schlechthin, ich werde den Titel boykottieren!

Leser fragen, N-ZONE antwortet

FRAGEN ZUM DS

Hi, N-ZONE-Team!
Ich lese viele Zeitschriften, aber ihr seid die wohl beste. Ich habe aber auch ein paar Fragen:
1. Wird es vielleicht mal ein *Super Smash Bros.*-Spiel für den NDS geben?
2. Warum nutzen die meisten NDS-Spiele nicht die coole Grafik des DS aus?
3. Gibt es vielleicht mal ein Remake von The *Legend of Zelda: Ocarina of Time* für den DS (so wie bei *Super Mario 64 DS*)?

DENNIS

1. Zurzeit ist nichts dergleichen angekündigt, aber wie heißt es so schön: Sag niemals nie!

KEIN REMAKE Mit Phantom Hourglass erscheint ein exklusives Zelda-Abenteuer für den DS. BILD: NINTENDO

2. Ob und wie die Grafikpower des DS genutzt wird, hängt vor allem von den Entwicklern und deren Vorstellungen vom Spiel ab. Eine tolle Grafik kostet Zeit und Geld und gerade die einfachen und innovativen Titel wie *Dr. Kawashimas Gehirnjogging* haben eine Edeloptik überhaupt nicht nötig. Dafür lassen es die Titel mit aufwendiger Grafik so richtig krachen. Man denke nur an *Metroid Prime Hunters* oder *Super Mario 64 DS*.
3. Auch hier müssen wir dich enttäuschen. Mit *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* steht ein neuer Teil für den DS an, der noch viel weiter als eine Umsetzung geht, indem er voll an die Features des DS angepasst ist. Daher sinken die Chancen auf eine DS-Umsetzung des N64-Klassikers nahezu auf null.

Wii UND GAMECUBE

Liebes N-ZONE-Team,
ich finde euer Magazin echt klasse. Nun habe ich einige Fragen an euch:
1. Ich besitze das Spiel DragonBall Z Budokai 2 für den GameCube und weiß nicht, wie man Teen Gohan und Videl freischaltet. Könnt ihr mir helfen?
2. Stimmt es wirklich, dass man auf dem Wii GameCube-Spiele zocken kann? Wenn ja, kann man dort auch irgendwie den Game-Boy-Player anstecken?

PATRICK GROOS

1. Patrick, du musst jetzt stark sein. Denn du hast dir die beiden schwersten Herausforderungen des Spiels ausgesucht. Videl schaltest du in der achten Stufe der Drachenwelt frei, indem du Super Buu (der Gohan absorbiert hat) mit Hercule besiegst, und Teen Gohan wird freigeschaltet, wenn du in Stufe 9 mit Adult Gohan gegen Cell gewinnst.
2. Es stimmt wirklich: Auf Nintendos Wii wirst du GameCube-Spiele zocken können. Dafür sind Extra-Anschlüsse für die Controller und Memory-Cards des GameCube vorhanden. Der Game-Boy-Player passt allerdings nur an den Cube und wird nicht Wii-kompatibel sein.

Wii UND DS

Ich habe eine Frage bezüglich der Konnektivität zwischen Nintendo DS und Wii. Wird man über den Connect24-Dienst (eventuell im Stand-by-Modus) mit dem DS im Internet spielen können oder plant Nintendo Derartiges? Ich fände einen Service, der diese Möglichkeit bietet, ziemlich erfreulich, da WLAN-Router nicht sonderlich günstig sind und es mit dem USB-Wi-Fi-Connector nicht möglich ist, sich spontan für ein Internetspiel zu entschließen, da man dafür erst den Rechner hochfahren müsste. Ich besitze zwar einen PC und habe auch den USB-Connector installiert, trotzdem benutze ich ihn kaum. Es ist nicht gerade sinnvoll, ein (nicht eben stromsparendes) Gerät einzuschalten, um ein anderes zu benutzen. [...]

ALEXANDER BEYER

Tja, Alexander, leider können wir deine Frage nicht beantworten, da uns noch keinerlei Details über die konkreten Möglichkeiten einer DS-Wii-Verbindung vorliegen. Dass Nintendos Wii als eine Art WLAN-Router für den DS fungiert, ist an sich keine schlechte Idee, zumal die Konsole im Rahmen den Connect-24-Features rund um die Uhr mit dem Internet verbunden ist. Hoffen wir also, dass mit dem Wii-Launch einige pfiffige Ideen für DS-Besitzer umgesetzt werden.

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Ab sofort und nur im Abo:

N-ZONE mit DVD

- Jeden Monat mit Videos zu Wii, GameCube, DS und Game Boy!
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen weiteren Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Für nur einen Euro mehr!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Jetzt noch fetter: Das N-ZONE Plus-Abo!

Neugierig geworden? Dann blättert schnell auf Seite 4, da erfahrt ihr noch mehr über das attraktive N-ZONE-PLUS-ABO.
... oder bestellt euer Abo einfach und bequem online unter:
http://abo.n-zone.de

Comic-Wettbewerb

Macht mit und gewinnt!

Unser Comic-Gewinnspiel hat mittlerweile Tradition. Wenn auch ihr mitmachen wollt, dann schickt uns einen Comic, der aus drei Bildern besteht und mit dem Thema Videospiele zu tun hat. Bitte achtet darauf, dass evtl. eingesetzter Text gut lesbar ist und ihr euren Namen und eure Adresse auf die Rückseite des Comics schreibt!

Schickt eure Comics an:
N-ZONE
Leser-Comic
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Gewinner: Maria Fischer aus Unterschleißheim

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
New Super Mario Bros.
Einsendeschluss:
19. Juli 2006

Erreichen uns eure Comics nach dem Einsendeschluss, nehmt ihr automatisch am Gewinnspiel des nächsten Monats teil. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

NINTENDO WI-FI UND DIE FIREWALL

Hallo N-ZONE,
im Internet steht, um eine bessere Verbindung bei der Nintendo-Wi-Fi-Connection zu bekommen, soll man seine/n Firewall, Virenschutz etc. deaktivieren. Dadurch könnten doch Viren auf den PC gelangen? Mein Vater lässt mich deshalb nicht online spielen. Ist seine Sorge berechtigt?

NIKO

Hallo Niko! Die Sorge deines Vaters ist durchaus berechtigt, denn ohne Virenschutz und Firewall ist ein PC in der Tat anfällig für Viren und andere Gefahren. In keinem Falle solltest du die Firewall deaktivieren! In der Regel läuft die Nintendo-Wi-Fi-Verbindung prächtig mit Firewall und in Einklang mit einem Virenschutz-Programm. Wenn nicht, schau unter www.nintendo-wifi.de nach, dort findest du Antworten zu vielen Problemen rund um die WLAN-Verbindung deines DS.

Wii UND DIE FARBEN

Sehr geehrte Redaktion,
leider sind nach dem Lesen der aktuellen Ausgabe Ihres Magazins für mich noch zwei wichtige Fragen offen. Ich würde mich freuen, wenn Sie mich dazu aufklären könnten! Vielen Dank schon mal im Voraus!
1. Wird es Wii auch mit schwarzem Gehäuse geben?
2. Ist die Konsole abwärtskompatibel (zum GameCube)?

REINER RIESS

Hallo Reiner! Frage Nummer 2 haben wir ja schon Patrick beantwortet, bleibt also nur noch die Frage nach der Wii-Farbe. Als Nintendos neue Konsolen-Generation vorgestellt wurde, waren diverse Prototypen tatsächlich in mehreren Farben zu sehen. Das hat sich mittlerweile geändert. Bisher hat Nintendo nur eine weiße Wii-Version offiziell angekündigt.

Online-Duelle

Wenn ihr online gegen uns antreten oder uns mal bei *Animal Crossing: Wild World* besuchen wollt, dann schickt uns eine E-Mail mit Freundescode an folgende Adressen:

Fabian.sluga@n-zone.de
Udo.crnjak@n-zone.de
Sascha.dowidat@n-zone.de
Christoph.kraus@n-zone.de

Im N-ZONE-Forum findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um folgendes Thema:
Sony – alles nur geklaut oder eigene Innovationen?

dsr159 — **AW: Sony- Alles nur geklaut oder eigene Innovationen?**
Rang:
Mitglied seit: 27.01.06
Datum: 20.06.06 17:09

Zitat (Original von haloalien am 20.06.2006 15:26)
ich weiß nicht was ihr habt. ist doch wurscht wenn sich sony von anderen inspirieren lässt . hauptsache ihr produkt ist gut . also lasst doch endlich mal dieses nervige "sony klaut nur"

Echt ey, es sind die Spiele die zählen. Wenn ihr das nicht erkennt seit nur elende Konsolen-Rassisten und eine Beleidung für alle Zocker.
Wie werdet ihr denn dabei geschädigt, wenn Sony mal was in einen Controller einbaut, was Nintendo auch hat?!

Ich mag Sony und Nintendo. Ich bin zwar kein großer X-Box fan und deshalb halte ich mich auch deren Angelegenheiten raus und heul nicht den ganzen Tag rum. Und wenn Nintendo mal was von Sony übernimmt kratzt mich das vielleicht nur mal kurz am Ar***. Das ist halt ein Teil der Entwicklung der Konsolenwelt. Sony hatte zuerst Memory Cards, irgendwann dann auch Ninendo... und?! Scheißegal!

P.S.: Wenn ihr nicht meiner Meinung seit, dann sagt garnichts, anstatt mich wieder zu beleidigen und zu sagen, ich solle mich doch verpissen.

geändert am 20.06.2006 um 17:10 Uhr von dsr159

Was ist ein **Schmobb**? Das weiß niemand. Außer wir! Die **Illuminaten**. Kommen sie zu uns und erfahren sie alles über **Schmobb**. Nur wir wissen was ein **Schmobb** ist und wie sie sich davor schützen können.

Trickmaster — **AW: Sony- Alles nur geklaut oder eigene Innovationen?**
Rang:
Mitglied seit: 18.07.04
Datum: 20.06.06 18:07

Zitat (Original von helios am 20.06.2006 15:02)
Nachahmung ist das größte Kompliment. Und jetzt schließt den Thread bitte.

Da gebe ich dir Recht. ES IST Nintendos Absicht, dass sie ihre Ideen abgekupfern werden. Mit dem Wii-Controller wird genau daselbe passieren. Die anderen Firmen unterschätzen Nintendos Ideenvielfalt nicht, für sie ist es sogar eine Bedrohung. Deswegen schnell abgucken und auf die eigene Konsole umsetzen um auf dem Markt bestehen zukönnen.
Nien. Jede Firma aht ihren Schwerpunkt. Nintendo zum beispiel weiß nur Abwechslung im Gameplay. Die Storys könnt ihr in den Müll schmeißen. Ich hab mario und Zelda langsam satt (Held rettet Prinzessin). nur Windwaker hat mich etwas mehr interessiert, doch beim näheren hinschauen ist es auch keine wirklich neue Story. Nur halt in einer anderen Zeit.
Msoft und Sony machen genauso gute Spiele und sogar besser! Die Konsolen geben Nintendo den Rest!
Und was hat Nintendo: Nur einen innovativen Wii-Controller. In den anderen Konsolen sind vielmehr Innovation eingepflanzt worden, wenn ihr mal einbisschen mehr nachdenkt. Als Beispiel: 3 Prozessorkerne, Physikkarte, alles Dinge die den Spielspaß besser rüberbringen werden aufgrund realistischer Grafik und Animationen.
Ihr lügt alle, wenn ihr verleumdet, dass ihr nicht einmal ein Spiel in CGI-Grafik spielen wollt.

geändert am 20.06.2006 um 18:17 Uhr von Trickmaster

Don't dream your life. Live your dream.

MC-Heckspoiler3 — **AW: Sony- Alles nur geklaut oder eigene Innovationen?**
Rang:
Mitglied seit: 19.04.06
Datum: 20.06.06 22:18

Also ich will 2 dinge sagen
1. Naund Nindendo hat halt bessere inovatoinen aber sony setzt sie halt besser um wäre doch schade um die verschwändung oder?
2. Mir geht das auf den sack mit dem "ohh Sony hat das und das von Nindendo geklaut ohhh wie gemein". Die die Wii haben wollen sollen ihn sich kaufen und die die ps3 haben wollen sollen sich ps3 kaufen und dann die schnauze halten wer nun was von wem geklaut hat also kauft euch euren wii seit froh schleißt diesen tread last die leute mit euren scheiß problemen in ruhe freut euch einfach auf die "next generation" und macht den kop zu

Retro-Fan — **AW: Sony- Alles nur geklaut oder eigene Innovationen?**
Rang:
Mitglied seit: 10.09.05
Datum: 20.06.06 22:33

Der Wievielte Hass-Thread ist das Jetzt eigentlich schon, abgesehen davon das Es ihn schon gibt ?

Zu euren Streit...
Okay ich bin ein Nintendofan, muss immer über Sony meckern und sie schlecht reden, daher bin ich vielleicht ein Fanboy.
Doch wenn man mal länger überlegt dann merkt man das Beide, also Nintendoof und Scheiß (Beide Namen absichtlich falsch geschrieben), beide sowohl klauen, als auch eigene Idden aufbringen.

Als Beispiel wäre bei Nintendo immer versuchen mit Kreativen Idden die Kunden anzulocken.
Mit ihren neuen Konsolen NintendoDS und NintendoWii klappt das Ja auch gut.

Sony zum Beispiel wars als erste die Ne Konsole mit x Prozessoren und x Grafikchips (Weiß die Genaue Anzahl grad net) rausgebracht haben... neben XBOX.

Ich denke das Alle von den anderen Klauen, und abgesehen belebt das Auch das Geschäft.
Wenn es AMD neben Intel zum Beispiel net gäbe würden wir vielleicht immernoch an einen PIII 700 MHz mit 20 GB sitzen.

Oder wenn ATI neben Nv net da sein würde hätten wir immernoch die Grafik von 2000 auf den Grafikkarten verbaut.

Die Entwickler pushen sich gegenseitig hoch, und ich denke auch das dat so gut ist.
Muss zwar oft über Sony lästern (ja ich gebes zu), aber im Grunde ist es so nur gut wie Es alles passiert.

AN IRGENDEINEN ADMIN ODER MOD ODER IRGEND SOWAS !
SCHLIEßT SOLCHE THREADS BITTE SCHNELLST MÖGLICH !

Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails, schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

Sascha, wir kriegen dich!

Er ist ein Phänomen für sich: N-ZONE-Leser Sascha Bräuninger hat alle fünf Highscore-Wettbewerbe in *Mario Kart DS* gewonnen und hält in seiner Königsdisziplin sogar einige Weltrekorde. Seine einzige Achillesferse: „Peachs Schlossgarten" – und genau auf dieser Strecke ermitteln wir diesmal die beste Gesamtzeit! Mal sehen, ob der 15-jährige Profi aus Waiblingen auch diesen Monat die Nase vorn behält oder ob DU den Sprung aufs Siegertreppchen schaffst. Die Chancen standen jedenfalls nie so gut wie heute!
In der nächsten Ausgabe fällt übrigens der Startschuss fürs „Spielerforum Live" auf DVD: Bewegte Leser-Videos und Highscores gibt es dann exklusiv für unsere Plus-Abonnenten. Wenn ihr cooles Material habt: her damit an spielerforum@n-zone.de! Ich freue mich drauf.

CHRISTOPH KRAUS
20, Freier Redakteur

Mein Hyrule

SCHREIN Bei Saschas Zelda-„Altar" fehlt nur noch der Countdown bis zum Release von Twilight Princess! BILD: PRIVAT

Wenn Sascha Neitzke nicht nach Hyrule kommt, holt er sich Hyrule eben direkt zu sich nach Hause! Welcher Zelda-Fan wird beim Anblick dieses Zockerzimmers nicht neidisch und wünscht sich eine ebenso tolle Freundin, die ihm zum Geburtstag ein leuchtendes Triforce schenkt? Damit euch noch ein bisschen mehr das Wasser im Munde zusammenläuft, stellen wir euch Saschas Highlights im Detail vor!

(Noch ein) Zockerzimmer

Michael und Wojciech Latocha aus Viechtach. Waaah, wer hat den Bob-omb da eingeschleust? Rettet die Sammlung, ehe ein Unglück geschieht! Beeindruckend: Masterschwert und Flasche oben links. Hat da jemand zu viel *Zelda* gespielt?

Leserverhör

Philipp Schenk

BILD: PRIVAT

STECKBRIEF
Spielername: Zippi
Alter: 18 Jahre
Lieblingsspiele: Super Monkey Ball, Resident Evil 4, Mario Power Tennis
E-Mail-Adresse: P.Zippi@googlemail.com

Rück raus mit der Sprache: Wem hast du diesen Prototypen abgeschwatzt?
Hehe, den Supercube kann ich mein Eigen nennen, weil ich ihn selbst gebaut habe! Ich habe mir einen GameCube gekauft und später noch ein SNES bekommen. Da ich viel bastele, kam mir der Gedanke, die Cube-Power im SNES unterzubringen. Das Ganze hat dann auch gut 20 Stunden gedauert und jetzt ist er fertig. Die GameCube-Hardware ist komplett drin und funktionsfähig. Als ich am Ende noch etwas Platz übrig hatte, erweiterte ich den Supercube noch mit einem Breitbandadapter. Doch ich bastle auch an anderen Spielkonsolen herum. Es gibt sehr viele Menschen, die wie ich möchten, dass man mit einer Konsole nicht nur spielen kann, sondern dass es auch supergeil aussieht.

Das ist dir gelungen! An welche Kästchen legst du am liebsten Hand an? Und welche Konsole ist tabu?
Tabu ist für mich bis jetzt noch keine Konsole – ich schraub alles auf! Am liebsten lege ich an dem GameCube Hand an: Er ist einfach super verarbeitet, ziemlich klein, innen ist alles super übersichtlich und man kann so viel mit ihm machen. Ich freu mich auch schon total auf Wii: Da er noch kleiner als der GameCube ist, besteht die Möglichkeit, ihn überall zu verbauen und zu modden. Er sieht so eigentlich schon geil aus, doch ich werde mir da noch einiges einfallen lassen.

Muss man 220-Volt-belastbar sein?
Etwas belastbar sollte man schon sein und dass man ab und zu eine gewischt bekommt ist auch normal. :-D Aber mein größter Schock beim Modden war, als ich die Spannungsquelle bei meinem Nintendo DS falsch herum angeschlossen hatte und er sich danach nicht mehr anschalten ließ. Doch zum Glück baut Nintendo für so einen Fall extra Sicherungen ein, also war das Problem schnell behoben. Vielen Dank, Nintendo!

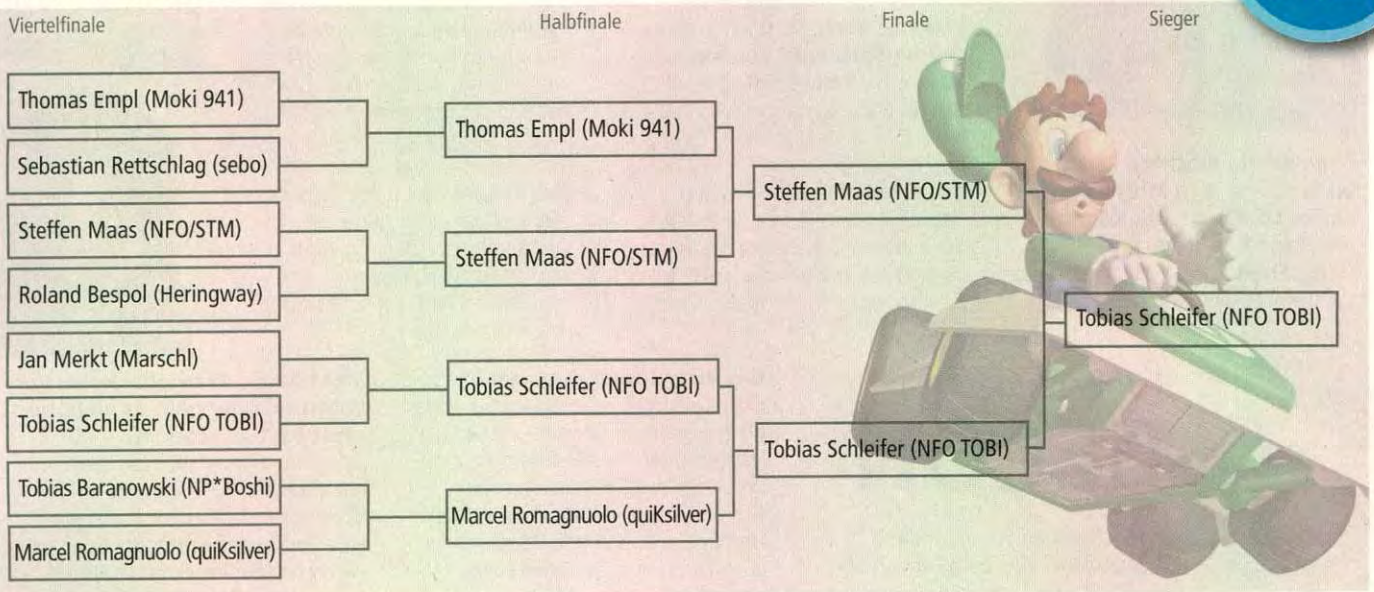
Aufmerksame Augen erkennen auf dem Foto ein Kabel im Hintergrund. Wozu hast du das denn verlegt?
Wie man auf dem Foto erkennen kann, habe ich an der Decke Kabelkanäle. Diese hab ich einmal ganz rundherum im Zimmer befestigt. Wer genau hinschaut, sieht auch eine kleine LED blau leuchten. Da sind wir auch schon bei der Sache: Die LEDs kann man stufenlos in jede Farbe einstellen. So ist mein Zimmer mal in Rot, Gelb, Blau oder Grün zu betrachten.

N-ZONE Leserturniere

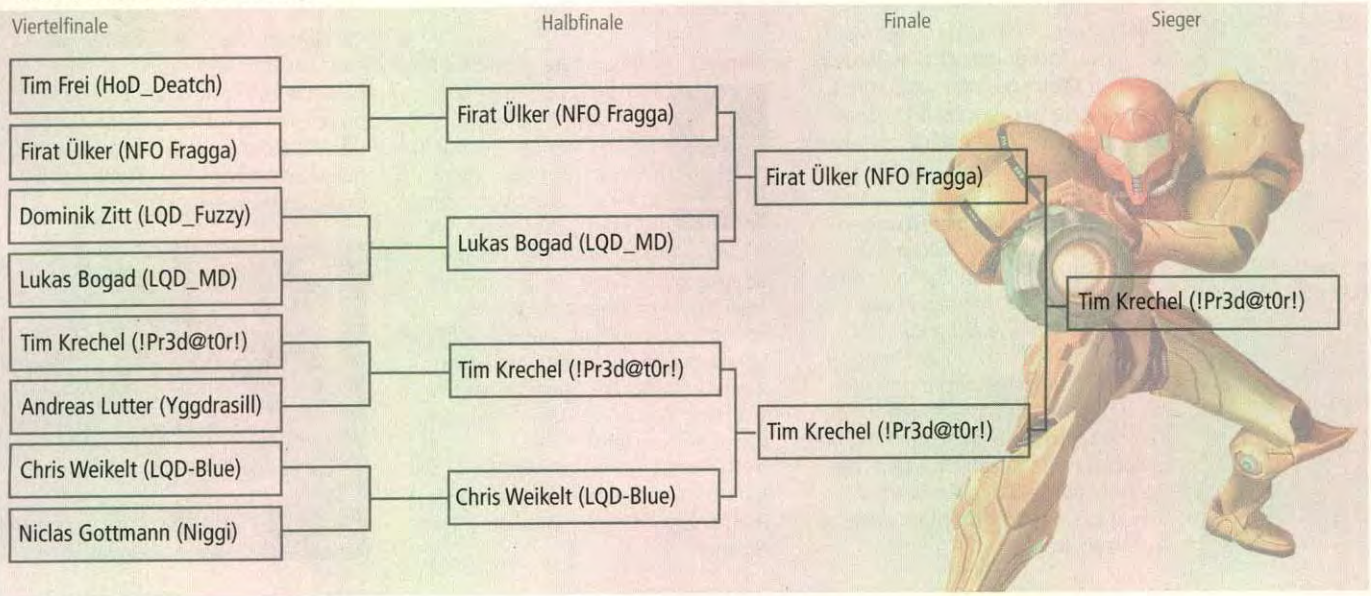
Wer nächsten Monat beim *Mario Kart DS*-Turnier dabei sein möchte, schickt eine E-Mail mit dem Betreff „Ich bin Asphalt-Rowdy!" an **spielerforum@n-zone.de**. Wollt ihr beim *Metroid Prime Hunters*-Turnier mitballern, wählt den Betreff: „Ich bin Kopfgeldjäger!" Gebt unbedingt euren Namen, Nickname und Freundescode an. Stichtag für die Anmeldungen ist der **12. Juli!** Die 16 Spieler werden zufällig ausgelost.

nintendo Wi-Fi connection

Mario Kart DS



Metroid Prime Hunters



Die Sieger

TOBIAS SCHLEIFER
MARIO KART DS

ALTER: 17
NICKNAME: NFO TOBI
ERSTES SPIEL: Cadillacs and Dinosaures (Arcade)
ONLINESTATISTIK: 364 Siege, 39 Niederlagen (Stand: 20. Juni)
TOBIAS' GEGNER ZUM FINALE: „Nach einigen Fehlern wurde es ab dem dritten Rennen richtig spannend. Tobias hat verdient gewonnen!"

TIM KRECHEL
METROID PRIME HUNTERS

ALTER: 13
NICKNAME: !Pr3d@t0r!
ERSTES SPIEL: Super Mario Kart (SNES)
ONLINESTATISTIK: 307 Siege, 56 Niederlagen (Stand: 21. Juni)
TIM ZUM FINALE: „Trotz eines wirklich starken Gegners konnte ich mich, auch dank der Unterstützung meines Clans MKRecords, mit etwas Glück im Finale letztendlich doch durchsetzen."

WANTED

Der Nachwuchs-Clan All Star Gaming sucht talentierte Kart-Asse und Kopfgeldjäger für Mario Kart DS und Metroid Prime Hunters. Zockprofis melden sich bei Steffen.Sportaerox@web.de!

Clans stellen sich vor | Folge 5

NPlosion

Gründung:
15.04.2006
Anzahl der Mitglieder:
40
Clanleader:
Christian Schmitt (DarkSamus, 14)
Co-Leader:
Tobias Baranowski (Boshi, 13)
Christof Krieg (ChKrieg, 16)
Stützpunkt:
Wertheim-Reicholzheim
Webseite:
www.nplosion.de.vu

Regelmäßig möchten Leser wissen, wie man Mitglied in einem DS-Clan wird. Könnt ihr die Frage beantworten?
DarkSamus: Das wird man bei uns ganz einfach, indem man nachfragt, ob man Member werden darf. Danach wird getestet, ob man in den ersten Squad (Superspieler), den zweiten Squad (mittelmäßige) oder den Trainings-Squad (noch auszubildende Spieler) kann. Es gibt bei uns keine begrenzte Memberzahl. Jeder bekommt eine Chance!

Welches noch nicht erhältliche Online-Spiel wird künftig bei euch eine Rolle spielen?
Boshi: Natürlich freuen wir uns auf jedes Game, das die Wi-Fi Connection unterstützt. Vorwiegend werden dies natürlich *Star Fox DS* und *Panzer Tactics DS* sein, aber auch die anderen Games wie *Mario vs. Donkey Kong 2* werden natürlich für Gesprächsstoff und Spaß sorgen.

Messt ihr euch manchmal mit europäischen Clans? Und ist es nicht langsam an der Zeit, eine Clan-EM auszutragen?
DarkSamus: Erstmal müssen wir versuchen, gut in Deutschland zurechtzukommen. Natürlich haben wir auch vor, international zu werden und uns mit anderen ausländischen Clans zu messen. Außerdem haben wir zusammen mit unserem Partnerclan „Nintendo European Gaming Clan" (www.negc.de.vu) vor, eine europäische Meisterschaft zu starten.
Boshi: Leider kam es (noch) zu keinem Clan-War gegen einen ausländischen Clan, da wir ja noch verhältnismäßig neu sind. Aber mit der Zeit kommt das sicher noch.

Boshi
BILD: PRIVAT

DarkSamus
BILD: PRIVAT

Fakten

- **Termin:** 31.7. bis 6.8.2006
- **Ort:** Hohnstedt bei Northeim, Niedersachsen
- **Preis:** 5 Euro pro Tag
- **Webseite:** www.gaming-elite.de
- **Turniere:** Mario Smash Football, Super Smash Bros. Melee, Time Splitters: Future Perfect, Mario Kart DS, Mario Kart: Double Dash!!

Fankalender

GECON

Noch keinen Sommerurlaub geplant? Wer zum Ferienglück weder Strand noch Palmen braucht und ab Ende Juli nichts vorhat, für den könnte sich ein Besuch der GECON lohnen: In fünf Turnieren wird der beste Zocker gesucht, außerdem trefft ihr Gleichgesinnte und könnt eine Woche lang ungestört zocken und quatschen. Wir plauderten vorab mit den Organisatoren:

Wie laufen die Vorbereitungen?

BILD: PRIVAT
Christian: Wir sind momentan voll im Stress, da es nur noch knapp ein Monat bis zur GECON 2006 ist. Unsere Internetseite wird momentan noch überarbeitet, Medaillen für die Turniere müssen bestellt werden, die Location muss bezahlt werden, der Speiseplan muss geplant werden, usw. Aber das Treffen ist uns den Aufwand wert!

Wie viele Zocker erwartet ihr?
Christian: Wir haben Platz für etwa 60 Personen und bereits jetzt ist die Hälfte vergeben. Alle Interessenten unter den N-ZONE-Lesern sollten sich also beeilen und sich auf unserer Homepage anmelden. Da wir für euch Essen und Getränke sowie einen Schlafplatz zur Verfügung stellen, wird der Eintritt 5 Euro pro Tag betragen.

Daniel: Das Besondere ist, dass eine

BILD: PRIVAT
Menge Top-Gamer aus ganz Deutschland zur GECON kommen werden. Vielleicht kennen einige von euch Videos aus dem Internet, wo jemand bei *F-Zero GX* in 20 Sekunden um die Strecke fliegt? Oder wo jemand bei *Mario Kart 64* über zwei Wände springt und dann am Ziel ist? Solche Spieler sowie die beiden offiziellen deutschen *Double Dash!!*-Champs Thorsten Kozik und Daniel Viebrock werden erwartet.
Außerdem kommen zahlreiche *Mario Kart DS*-Top-Spieler wie Sascha Bräuninger, Stefan Mahrla oder Tim Büttner.

Steht der Turniergedanke im Vordergrund oder geht es mehr ums „Just for fun"-Zocken?
Christian: Hauptsächlich steht natürlich der Fun-Gedanke im Vordergrund. Allerdings sind wir eine Zockergemeinschaft, die in vielen Spielen Rekorde und Highscores aufstellt. Daher machen wir auch eine Menge Turniere bei der GECON, da man sich hier mal „live" mit den anderen Spielern messen kann, anstatt wie sonst nur seine Rekorde zu vergleichen. Für die Fans bieten wir Turniere zu *Mario Kart DS* und *Double Dash!!* an, den wohl beliebtesten Nintendo-Titeln auf DS und GameCube.

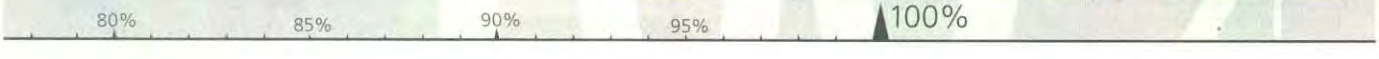
Zocken, plaudern, Spaß haben: Schon die GECON 2005 war ein voller Erfolg! BILD: PRIVAT

Der 100%-Profi

Tom-Colin Horn aus Butzbach hat sich in *Zelda: The Wind Waker* als Paparazzo betätigt und alle (!) Spielfiguren in der Minitendo-Galerie (nahe der Insel Tanntopia) verewigt. Nicht minder cool: Links Maske!

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE



powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Unsere Spielwiese für Leser, die am liebsten mit dem Controller schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir Highscores in den folgenden Titeln:

Mario Kart DS (Nintendo DS)
- Wählt im Spielmodus „Zeitfahren" die Strecke „Peachs Schlossgarten". Fahrer und Kart könnt ihr selbst bestimmen.
- Die beste Gesamtzeit gewinnt.

Super Mario 64 DS (Nintendo DS)
- Wählt im Hauptmenü das „Spielzimmer" und dann „Panzerknaller".
- Der beste Highscore gewinnt.

Donkey Konga (GameCube)
- Trommelt im „Straßenkonzert"-Modus das Lied „All Star" auf dem Schwierigkeitsgrad „Gorilla".
- Der beste Highscore gewinnt.

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging (DS)
- Wählt im Übungsmodus „Rechnen 100".
- Die niedrigste Zeit gewinnt.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis einschließlich **13. Juli** eine E-Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei mehreren gleichen Punktständen entscheidet das Los über den Gewinner. Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-Games aussuchen:

Die ewige Bestenliste der wichtigsten Spiele

SUPER SMASH BROS. MELEE
100-Men-Melee
56:40:06 Oliver Corbe
3-Minute-Melee
197 Oliver Corbe

MARIO KART DS
Pilz-Brücke
1:13:828 Sascha Bräuninger
Ticktack-Trauma
1:41:362 Sascha Bräuninger
Waluigi-Flipper
2:05:569 Sascha Bräuninger
Luigi's Mansion
1:35:731 Sascha Bräuninger
Piazzale Delfino
1:35:299 Sascha Bräuninger

WARIOWARE TOUCHED!
Ultra-Mix
369 Tobias Braner
Hardcore-Mix
999 Markus Steininger

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
Daisys Dampfer
1:41:027 Tobias Bauer
Wario-Kolosseum
2:00:464 Kristopher Will

SUPER MARIO 64 DS
Bob-omb-Truppe
191.400 Sebastian Mathys
Zum Explodieren!
403 Sebastian Mathys

Highscores aus der letzten N-ZONE

MARIO KART DS (Bowsers Festung)

Platz	Zeit	Name
1.	1:58:759	Sascha Bräuninger
2.	2:02:273	Julian Riederer
3.	2:02:793	Stefan Mahrla
4.	2:02:930	Mark Schmidt
5.	2:02:973	„Pure Darkness"
6.	2:04:456	Tobias Schleifer
7.	2:04:926	Björn Balg
8.	2:06:048	Thomas Empl
9.	2:06:554	Benjamin Zeller
10.	2:06:662	Yannick Wenger

SOUL CALIBUR II (Überlebenskampf)

Platz	Anzahl Kills	Name
1.	40	Dimitrij Jarowoj
2.	27	Markus Steininger
3.	24	Tobias Braner
3.	24	Adrian Schwenkschuster

TETRIS DS (Endlos-Marathon)

Platz	Punkte	Name
1.	69.606.000	Alex Foith
2.	67.296.007	Kevin Asiedu
3.	35.600.002	Tobias Paulus

SUPER MARIO 64 DS (Zum Explodieren!)

Platz	Punkte	Name
1.	9.999	Fabiano Lai
1.	9.999	Robin Kowalski
1.	9.999	Alexander Henn
4.	7.955	Jörg & Andrea Büsgen
5.	5.330	Lea Dernedde
6.	3.083	Michael Huschka
7.	2.650	Oliver Mahnke
8.	2.330	Sebastian Mathys
9.	2.201	Jens Dellhofen
10.	1.791	Felipe Menzel

Partner gesucht!

Schickt uns eure Freundescodes an Spielerforum@n-zone.de!

Ihr wollt euer *Animal Crossing*-Heim anderen Lesern zeigen? In *Metroid Prime Hunters* sucht ihr Kopfgeldjäger? Wir vermitteln Wi-Fi-Kontakte!

Animal Crossing: Wild World	**Nick**	**Freundescode**	**E-Mail**	
Sebastian Buschmann	Sebi	5412-3402-9002	n.zonefan@web.de	Frucht: Kokosnuss
Tom Küttler	Pama	2792-4099-3231	tom.kuettler@web.de	Frucht: Apfel
Benjamin Dormann	Moxiko	1589-8666-8655	mainzelmann@surfeu.de	Frucht: Birne, Pfirsich
Mario Kart DS				
Sven Zöllner	Skeletor	1289-0910-7138	skeletor@onds-clan.de	Talent: ●●●
Sebastian Buschmann	S-Zone-B	1976-3023-9171	n.zonefan@web.de	Talent: ●●●
Tom Küttler	Pama	292117804384	tom.kuettler@web.de	Talent: ●●●
Metroid Prime Hunters				
Max Muthig	MaxMan	4123-8700-2725	max.muthig@gmx.de	Talent: ●●●
Tom Küttler	Pama	40377135863	tom.kuettler@web.de	Talent: ●●●
Falk Zeh	codie	1761-6530-9311	codie-fz@web.de	Talent: ●●●
Johannes Kuban	JohKu	1933-4573-2653	jkuban@web.de	Talent: ●●●
Lost Magic				
Tom Busscher	Zelda	399501841513	tom_busscher@hotmail.de	Talent: ●●●

Nicht nur Klassiker

Das Geheimnis um die Virtual Console lüftet sich langsam! Nintendo-Chef Satoru Iwata höchstpersönlich hat bei einer wichtigen Pressekonferenz in Japan am 7. Juni handfeste Details und Zahlen verkündet. So wurden nicht nur *R-Type* und *Super Adventure Island* endlich offiziell bestätigt, auch der Vertrieb kleinerer Spiele im Stil der Xbox-Arcade-Titel soll Teil des Onlineangebots werden. Der Download könnte bei diesen Minispielen innerhalb von 3 Sekunden geschehen und zum Budget-Preis von 500-1.000 Yen stattfinden, knapp 3-7 Euro. Es scheint, als forciere Nintendo schon jetzt die Entwicklung dieser Spiele, um zum passenden Zeitpunkt neben alten Spielen auch neues Futter in der Download-Pipeline zu haben. Diese Ausgabe soll aber im Zeichen von Sega stehen. Wir haben in Japan nachgefragt, welche Klassiker als Nächstes angeboten werden und unterziehen Sonics erstes 16-Bit-Abenteuer einem Härtetest.

SASCHA DOWIDAT
29, Freier Redakteur

DIE WELT STEHT KOPF Sonic überraschte mit neuen Ideen und wahnsinnigem Tempo. BILD: N-ZONE

GEFRÄSSIG Die Feinde auf Mobius haben Appetit auf Sonic – Ringe schützen euch . BILD: N-ZONE

DR. ROBOTNIK Der dickliche Widersacher vermasselt Sonic hier die Tour. BILD: N-ZONE

Sonic the Hedgehog (Mega Drive, 1992)

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Reisen wir zurück durch die Zeit – ins Jahr 1992 – die große Fehde zwischen Sega und Nintendo ist in vollem Gange und Fans wie Freaks streiten sich über das bessere 16-Bit-System und vor allem das coolere Maskottchen. Nintendo-Fans schwören auf den pummeligen Klempner, der den Facettenreichtum in Jump & Runs erst erfunden hat, während Segas blauer Igel Sonic dem Begriff Rasanz eine völlig neue Dimension verleiht.

ICH GEB' GAS, ICH WILL SPASS!

Im Kampf gegen Dr. Robotnik – quasi das Pendant zu Bowser – düst Sonic mit Schallgeschwindigkeit über den Planeten Mobius. In den blitzschnell horizontal scrollenden Welten sammelt der blaue Igel wertvolle goldene Ringe auf, springt über riesige Schluchten, flitzt mit seinen Siebenmeilenstiefeln halsbrecherisch durch Loopings und katapultiert sich mit Sprungfedern auf höher gelegene Ebenen. Dabei machen euch die einst friedlichen Tiere des Planeten, die von Robotnik in willenlose Roboter verwandelt wurden, das Leben schwer. Direkter Feindkontakt wird sofort mit dem Abzug aller Ringe bestraft, ein erneuter Treffer ohne den goldenen Schmuck in der Tasche kostet euch ein Leben.

SONIC BRINGT EUCH ZUM RASEN

Der Kampf zwischen Sonic und Mario erinnert an das Rennen zwischen Hase und Igel – trotz Sonics besserer Beschleunigung und höherer Endgeschwindigkeit ist Mario immer eher am Ziel.

Sicherlich ist Sonic noch immer das definitiv coolere Maskottchen, konnte und kann aber spielerisch dem Klempner nicht ganz das Wasser reichen. Technisch hat Sonic eindeutig die Nase vorn und beeindruckt auch heute noch durch die tempogeladene Hatz nach goldenen Ringen, bietet aber nicht die spielerische Abwechslung und Langzeitmotivation eines *Super Mario World*. Wer den Meilenstein des MD versäumt hat, sollte auf dem Wii danach Ausschau halten.

RETRO-TEST

SONIC THE HEDGEHOG

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega

WERTUNG ★★★★☆

KOHLDAMPF Eine leckere Haxe setzt Bonk unter Strom und verleiht ihm zusätzliche Kraft. BILD: N-ZONE

Bonk's Adventure (Turbo Grafx, 1990)

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Auch Hudson hat sein Maskottchen, den sympathischen kleinen Neandertaler Bonk, der mit seinem ersten Adventure auf dem Wii aufschlägt. Der kleine Steinzeit-Junior marschiert durch die prähistorische 2D-Jump&Run-Landschaft, um Dinos und Krokodilen mit seinem Glatzkopf auf die Rübe zu springen. Aus reiner Fressgier? Mitnichten, denn Bonk ist kurioserweise Vegetarier und steht auf Melonen und Bananen. Gerät doch mal eine kleine Dinohaxe in die Mahlzeit, steht Bonk richtig unter Dampf und verfügt über zusätzliche Muckis oder wird gar unverwundbar. Dass Gemüse gut für die Zähne ist, beweist Bonk an Felsvorsprüngen, denn dort beißt sich der Neandertaler wortwörtlich fest und klettert so empor. Grafisch kann das Abenteuer mit den 16-Bit-Kollegen natürlich nicht mithalten, ist die PC-Engine/Turbo Grafx doch nur eine 8-Bit-Maschine. Dafür ist das Gameplay erfrischend originell und *Bonk* ein kleiner Geheimtipp der Download-Generation Wii und ein Klassiker auf der TG.

RETRO-TEST

BONK'S ADVENTURE

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Hudson
Entwickler:	Hudson

WERTUNG ★★★☆☆

DICKSCHÄDEL Bonk geht mit dem Kopf auf seine Gegner los, die ziemlich verdutzt dreinblicken. BILD: N-ZONE

KLARE ANSAGE Krokodile sollte Bonk weder füttern noch streicheln. BILD: N-ZONE

Alle angekündigten Titel auf einen Blick

Titel:	System:	Jahr:	
Bonk's Adventure	Turbo Grafx	1990	★★★
New Adventure Island	Turbo Grafx	1992	-
R-Type	Turbo Grafx	1991	-
Sonic The Hedgehog	Mega Drive	1992	★★★★
Super Mario Bros.	NES	1987	★★★
Super Mario World	SNES	1992	★★★★
Super Mario 64	N64	1996	★★★★★

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

SASCHA DOWIDAT
29, Freier Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

X-Men: The Official Game

CHEAT | Neue Räume

Activisions Filmversoftung bietet jede Menge Geheimnisse zum Freischalten. Wer zu faul ist, kann den Weg in die „Danger Rooms" aber auch ganz einfach abkürzen. Geht dazu in das Cerebo-Files-Menü und gebt dann folgende Kombinationen ein:

Nightcrawler-Danger-Room:
↑ (x2), ↓ (x2), ←, →, ←, →, Start
Iceman-Danger-Room:
→ (x2), ← (x2), ↓, ↑, ↓, ↑, Start
Wolverine-Danger-Room:
↓ (x2), ↑ (x2), →, ←, →, ←, Start

FREISCHALTEN Gebt die Codes im Cerebo-Files-Menü ein. BILD: N-ZONE

ABWECHSLUNG Hier der Nightcrawler-Danger-Room. BILD: N-ZONE

Tamagotchi Connexion Corner Shop

CODES | Neue Gegenstände

Die kleinen Viecher sind nicht totzukriegen und erleben im Jahr 2006 eine Reinkarnation auf dem DS. Wir haben zwei hilfreiche Codes für euch.

Codes	Effekt
4957050328	**Ihr könnt nun Hamburger kaufen.**
2068994292	**Ihr könnt nun Inline-Skates kaufen.**

SHOPPING Schon stehen euch Hamburger und Inlines zur Verfügung. BILD: N-ZONE

NEUE AUFGABE Für 3 Stempel schaltet ihr das „Haus" frei. BILD: N-ZONE

Dr. Kawashima's Gehirn-Jogging Wie fit ist Ihr Gehirn?

TIPPS | Freischaltbares

Eure Gehirnwindungen sind schon etwas verkalkt? Strengt euch an, denn für jede Menge Stempel winken neue Gehirnfoltern. Wir verraten euch, welche Spiele ihr beim Gehirnjogging freischalten könnt.

Schwer-Modus bei Rechnen:
Bekomme 11 Stempel oder erreiche unter 90 Sekunden

Schwer-Modus bei Merken:
Bekomme 9 Stempel

Schwer-Modus bei Magisches Dreieck:
Bekomme 17 Stempel

Haus:
Bekomme 3 Stempel

Merken:
Bekomme einen Stempel

Stempelentwurf:
Bekomme 7 Stempel

Silben:
Bekomme 2 Stempel

Zeit:
Bekomme 15 Stempel

Tipps:
Bekomme 5 Stempel

Magisches Dreieck:
Bekomme 13 Stempel

Laut Rechnen:
Bekomme 20 Stempel

WASSERRATTE Kelly Slater ist das bislang einzige Surfspiel auf dem GameCube. BILD: N-ZONE

Classic Cheat

Kelly Slater's Pro Surfer

CHEAT | Fette Ausrüstung

Um euch die Outfits, Surfer, Strände und alles andere zu schnappen, wählt unter den Optionen den Menüpunkt „Extras" und gebt die Codes in das Handy ein.

Alle Boards:	**6195554141**	Farbigere Optik:	**8185551447**
Alle Levels:	**3285554497**	Max Stats:	**2125551776**
Alle Outfits:	**7025552918**	Geheimer Surfer „Freak":	**3105556217**
Alle Surfer:	**9495556799**	Geheimer Surfer „Rainbow":	**8185555555**
Alle Strände:	**7145558092**	Geheimer Surfer „Tiki-Gott":	**8885554506**
Alle Tickets:	**6265556043**	Geheimer Surfer „Tony Hawk":	**3235559787**
Ego-Ansicht:	**8775553825**	Geheimer Surfer „Travis Pastrana":	**8005556292**
Perfekte Balance:	**2135555721**	Megacheat:	**7145558092**
Höhere Sprünge:	**2175550217**		

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten sechs Ausgaben.

Titel	Ausgabe
GameCube	
Animal Crossing	07/06
Batman Vengance	05/06
Bratz Rock Angelz	03/06
Call of Duty: Big Red One	05/06
Def Jam Vendetta	06/06
Die Chroniken von Narnia	
Der König von Narnia	05/06
Die Unglaublichen – The Incredibles	
Der Angriff des Tunnelgräbers	04/06
Final Fantasy: Crystal Chronicles	02/06
Himmel und Huhn	05/06
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06
Mario Party 4	02/06
Medal of Honor	07/06
Metroid Prime	02/06
Need for Speed: Most Wanted	02/06
Outlaw Golf	04/06
Peter Jackson's King Kong	04/06
Prince of Persia	06/06
Shrek SuperSlam	02/06
Sonic Heroes	03/06
Spartan Total Warrior	05/06
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	04/06
Super Mario Sunshine	02/06
Super Smash Bros. Melee	07/06
Tony Hawk's American Wasteland	02/06
True Crime: New York City	04/06
Turok Evolution	01/06
X-Men Legends II – Rise of Apocalypse	02/06
Game Boy	
Die Unglaublichen – The Incredibles	
Der Angriff des Tunnelgräbers	04/06
Donkey Kong Country 2	02/06
Donkey Kong Country 3	03/06
Mario & Luigi: Superstar Saga	06/06
Power Rangers: Space Patrol Delta	07/06
SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde:	
Durch dick und dünn!	06/06
The Legend of Zelda: The Minish Cap	07/06
Yu-Gi-Oh Ultimate Masters Edition	
World Championship Tournament	06/06
Nintendo DS	
Kim Possible: Kimmunicator	07/06
Mario Kart DS	06/06
Pokémon Link!	07/06
Puyo Pop Fever	06/06
Super Princess Peach	07/06
TMNT 3: Mutant Nightmare	03/06
N64	
Super Smash. Bros.	06/06

Leser fragen, N-ZONE antwortet

Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

SICHERUNG An dieser Stelle drückt ihr erneut den A-Knopf und der Code wird gespeichert. BILD: N-ZONE

Action Replay (GC)

Hallo liebes N-Zone Team!
ihr habt in der Ausgabe 05/06 auf S. 92 beschrieben, wie das Action Replay funktioniert. Aber eine wichtige Info fehlt: Wie kann man den eingegeben Code speichern? Wenn ich unter einem Namen Codes eingebe, kann man nur den Y-Knopf drücken, um den Code zu löschen oder den B-Knopf, um wieder zurück zu den Codenamen zukommen. Dann komme ich nicht zurück zu den Codenamen, ohne dass die eingegebenen Codes auch gespeichert sind! Da steht dann unter dem jeweiligen Codenamen immer ganz klein „has 0 Entrys", also keine Einträge unter diesem Namen. Wie kann man diese Einträge denn nun speichern, nachdem man sie geschrieben hat?

Kai per E-Mail

N-ZONE Hallo Kai, das Action Replay hat so seine Tücken, da geben wir dir Recht. Das Problem liegt in diesem Fall darin, dass du zuerst den Namen des Codes eingeben musst, und anschließend den Zahlencode eintippst. Ist die Reihe voll, drückst du den A-Knopf und eine neue Zeile erscheint. Hast du alle Zahlenreihen des Codes eingegeben, drückst du wieder A und eine neue Reihe erscheint. Anstatt einen Code einzugeben, drückst du jetzt erneut A und der Code wird gespeichert und dein Problem hat sich hoffentlich erledigt.

Metroid Prime Hunters (DS)

Hallo N-Zone,
ich habe folgende Frage: Ich bin im 6. Level, doch ich weiß nicht, wie man den Donnerbeam bekommt. Könnt ihr mir bitte helfen?
Gruß

Lars per E-Mail

N-ZONE Hallo Lars, diesen müsstest du im Abschnitt Sternenarchive 2 finden. Durchquere den Level so weit, bis du zur Stelle der Incubation Vault 02 gelangst. Dann gehst du auf dem Steg nach rechts und lässt dich durch das Loch hinunterfallen, schon hälst du den Shock Coil in den Händen.

Super Mario Sunshine (GC)

Hallo N-Zone Team!
Ich besitze *Super Mario Sunshine* schon seit der Veröffentlichung, habe es jedoch bis heute nicht geschafft, alle 120 Shines einzusammeln! Ich bin am Verzweifeln! Bitte helft mir! Mein Problem ist folgendes: Ich besitze alle regulären Shines plus die meisten blauen Münzen, benötige jedoch noch einige von ihnen! Ich denke, es ist zu viel verlangt, dass ihr mir eine Karte mit eingezeichneten Fundorten aller Münzen schickt (oder veröffentlicht), aber könntet ihr mir vielleicht sagen, wie viele blaue Münzen es in jedem Level zu finden gibt? Oder gibt es vielleicht auch einen Spieleberater? Ich hoffe, ihr könnt mir helfen, denn ich muss dieses unglaublich geniale Mario-Spiel einfach bezwingen! ;)
P.S.: Wisst ihr, was passiert, wenn man alle 120 Shines besitzt?

Jan Meyer per E-Mail

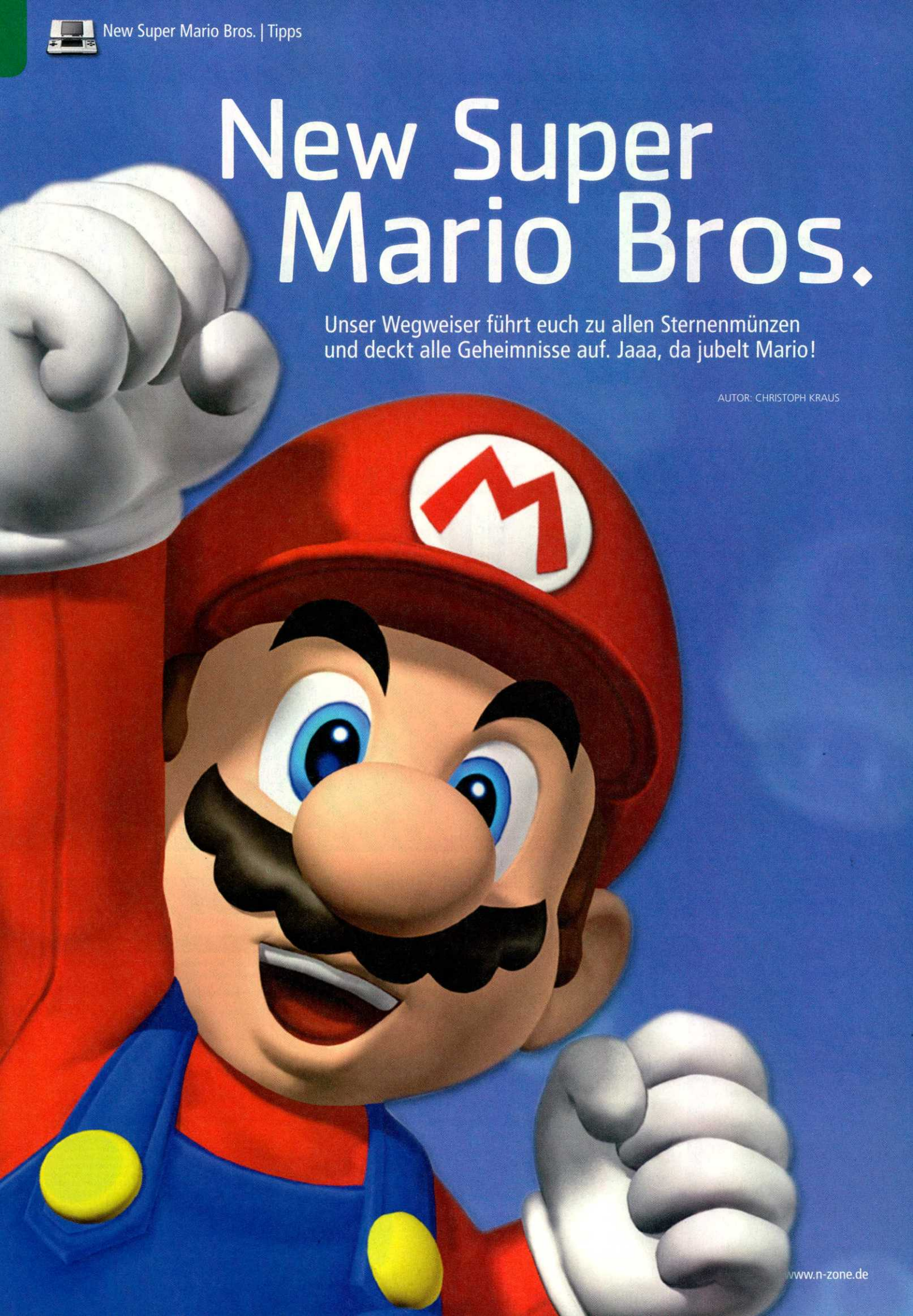
N-ZONE Hallo Jan, um alle Fundorte der blauen Münzen aufzuzählen, reicht der Platz hier leider nicht, das hast du ja schon geahnt. Es gibt insgesamt 240 blaue Münzen, die Anzahl wechselt aber von Level zu Level. Ein offizieller Spieleberater zu *Super Mario Sunshine* ist leider nicht erschienen, aber du wirst im Internet schnell fündig. Allerdings können wir dir sagen, was passiert, wenn du alle 120 Shines zusammen hast: Im Abspann erscheint dann ein Gruppenfoto mit nahezu allen Charakteren aus dem Spiel!

KLEMPNER IM URLAUB Leider bis heute ohne offiziellen Reiseführer für die Insel. BILD: N-ZONE

New Super Mario Bros.

Unser Wegweiser führt euch zu allen Sternenmünzen und deckt alle Geheimnisse auf. Jaaa, da jubelt Mario!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS



VIDEO AUF DVD

Lakitu packt aus: Die 7 besten Profitricks

Frischer Touchscreen-Anstrich

Wem die Hintergrundfarbe auf dem unteren Bildschirm zu fad geworden ist, der kann sich vier neue Motive hinzukaufen. In Welt 1 findet ihr oberhalb von Level 1-1 einen Laden: Toadsworth bietet die neuen Bilder dort für jeweils **20 Sternenmünzen** feil. Das fünfte Motiv (eine Szene aus dem Original-*Super Mario Bros.*) schaltet ihr frei, wenn ihr das Spiel komplett beendet und Zugang zu allen Bonushütten gewonnen habt.

Silvester im Pilzkönigreich

Beendet ihr einen Level mit einer zweistelligen Zeit-Schnapszahl am Ende, gibt's ein Feuerwerk und obendrein die *Super Mario Bros.*-Fanfare. Zudem schießen bei bestimmten Zeiten Bonushütten aus dem Boden:

11, 22, 33 am Ende:
rote Bonushütte entsteht
44, 55, 66 am Ende:
grüne Bonushütte entsteht
77, 88, 99 am Ende:
orangefarbene Bonushütte entsteht

Die Mini-Playback-Show

Ihr benötigt dringend einen Minipilz, habt aber keine Lust, alle Bonushütten abzuklappern oder auf den passenden fliegenden ?-Block zu warten? Kein Problem: In **1-4**, **3-A** und **2-Schloss** findet ihr garantiert einen Minipilz. Wir zeigen euch die genauen Fundorte.

Prahlen im Titelbildschirm

Einmaliges Durchspielen genügt euch nicht? Wer seinen Spielstand perfektionieren möchte, kann im Hauptmenü bis zu drei Sterne freispielen. Hier die jeweiligen Bedingungen:

1 Stern: Spielt den Titel durch.
2 Sterne: Meistert alle Levels, findet sämtliche Ausgänge und Kanonen.
3 Sterne: Findet alle Sternenmünzen und schaltet die versteckten Bonushütten und Motive in Toadsworths Laden frei.

Wiederaufbau im Dauertakt

Irgendwann habt ihr alle Bonushütten besucht und glaubt, ihr könnt Items nur noch in den Levels erhaschen? Falsch: Habt ihr alle Levels gemeistert, werden alle Pilzhäuser nicht nur einmalig erneuert, sondern nach jedem Besuch erneut aufgefrischt. Für euch bedeutet das: unbegrenzten Zugriff auf alle Items, jederzeit und überall! Das ist doch mal ein netter Service von Väterchen Toadsworth, findet ihr nicht?!

Verschnaufpause für Mario

Haltet ihr auf dem Auswahlbildschirm **L und R** gedrückt und wählt dann euren Spielstand aus, hört ihr Luigis Stimme. Schwupps, nimmt sich Mario eine Auszeit und ihr übernehmt die Rolle des Latzhosenträgers.

Volles Rohr!

Ihr wollt *New Super Mario Bros.* in einem Speedrun schnellstmöglich durchspielen? Wir haben für euch die kürzeste Route ermittelt. Wichtig: Vorher müsst ihr alle Abkürzungen gefunden haben!

Faulpelze bahnen sich ihren Weg bis zur **ersten Miniburg** und lassen sich von dort aus mit der Kanone in Welt 5 schießen. Vom **fünften Spukhaus** geht es schließlich in Welt 8 weiter. Wo ihr die jeweiligen Ausgänge findet, zeigen wir euch auf den folgenden Seiten.

WELT 1

1-1

1. Kurz nach der zweiten Warp-Röhre beginnt eure Suche nach allen Goldmünzen!

2. Die zweite Münze verbirgt sich in der Mitte des Levels im unterirdischen Kellergewölbe.

3. Kaum seid ihr wieder oben angekommen, lauft ihr ein Stück zurück und legt per Stampfattacke den dritten Schatz frei.

1-2

1. Der erste Klunker befindet sich in einer Nische direkt am Anfang und ist nicht zu verfehlen.
2. In der Mitte des Levels (Stampfattacke!)
3. Neigt die letzte Wippe stark nach links und hopst mit dem Doppelsprung nach rechts in einen unsichtbaren Levelabschnitt.

Geheimer Ausgang: Schlüpft am Ende des Levels nicht in die Warp-Röhre am Boden, sondern springt von der Wippe aus per Doppelsprung nach rechts. Dort ist übrigens auch die dritte Münze verborgen. So gelangt ihr in eine Bonushütte.

1-3

1. Etwa nach einem Viertel der Wegstrecke auf dem rosafarbenen Pilz liegt das erste Geldstück.
2. Als Nächstes werdet ihr vor dem ersten Speicherpunkt fündig – nicht übersehbar!
3. Über dem dritten großen, sich bewegenden Pilz

1-Turm

1. In der Nähe des Knochentrocken-Koopas glitzert's zum ersten Mal golden.
2. Nach dem ersten Speicherpunkt in der linken Tür ist die zweite Münze verborgen.
3. Nehmt bei der Abzweigung den rechten Pfad nach oben.

Geheimer Ausgang: Geht nach der Mitte des Levels in die Tür, indem ihr euch mit der Röhre nach oben schießen lasst. Ihr landet in einem Raum mit vielen sich bewegenden Blöcken und einer Münze. Schnallt euch den blauen Panzer über und zerstört damit die Blöcke. So erreicht ihr die Warp-Kanone zu Welt 5.

1-4

1. Lasst euch mit dem Minipilz zusammenschrumpfen, schlüpft in die Winzig-Röhre hinab und springt im Keller mit dem Wandsprung zur Münze.
2. Schlüpft kurz vor dem Speicherpunkt in die Röhre hinab (mit der Stampfattacke räumt ihr den Block aus dem Weg!) und aktiviert den Pow-Block.
3. Rennt kurz vor dem Ziel unter dem Tunnel hindurch. Wenn ihr groß seid, duckt ihr euch kurz vor der engen Stelle.

1-5

1. Gewinnt hier einfach mit dem Doppelsprung an Höhe.
2. Nach der ersten Waage – nicht zu verfehlen!
3. Schlüpft nach der dritten Waage in die Röhre und schnappt euch die Münze!

1-Schloss

1. Vollführt nach der Hälfte mehrere Wandsprünge zwischen den Blöcken.
2. Am Ende des Levels auf dem kleinen Felsen – leicht zu finden!
3. Stampft auf dem langen Seil und lasst euch so nach oben zur Kopfüber-Röhre katapultieren. Der dritte Klunker ist im geheimen Raum versteckt.

1-A

1. Nach einem Drittel des Levels schimmert euch der erste Groschen entgegen.
2. Schlüpft danach in die Warp-Röhre – oben wartet eine weitere Münze.
3. Kurz vor dem Ziel im oberen Bereich des Screens – nicht zu verfehlen!

WELT 2

2-1

1. Die erste Münze erreicht ihr nach wenigen Metern. Problemlos erreichbar!
2. Etwa in der Mitte gelangt ihr zur zweiten Münze. Auch diese Beschaffung sollte euch keine Schwierigkeiten bereiten.
3. Und noch eine Münze, die ohne Mühe in euer Inventar wandert!

2-2

1. Befördert Lakitus bösen Bruder Lakito von seiner Wolke und begebt euch selbst hinein, um zu fliegen. Dort, wo sich die drei Koopas befinden (die große Pyramide ist im Hintergrund), ist am Himmel eine weitere Münze.
2. Zur zweiten Münze gelangt ihr mehr oder weniger automatisch. Stampft die Blöcke ein, um sie einzusammeln.
3. Lasst euch nach dem Speicherpunkt von der grünen Röhre in die Luft katapultieren, springt am Himmel in die gelbe Röhre und sackt darin das Geldstück ein.

2-3

1. Führt rechts an der ersten Mauer einen Wandsprung aus. Oben erwartet euch die Münze.
2. Bahnt euch bei den Pfeilbrettern den Weg zur Nische rechts und hüpft dann zum Groschen.
3. Geht im Raum mit der großen Piranha-Pflanze die Schräge nach oben und lauft anschließend nach links. Springt von der Anhöhe aus nach rechts zu einer Nische, wo sich die Münze verbirgt.

Geheimer Ausgang: Springt im zweiten Abschnitt auf den Schalter, der das Wasser einlaufen lässt. Schwimmt nach oben und aktiviert dort einen weiteren Schalter. Dieser führt euch nach rechts zum alternativen Level 2-A.

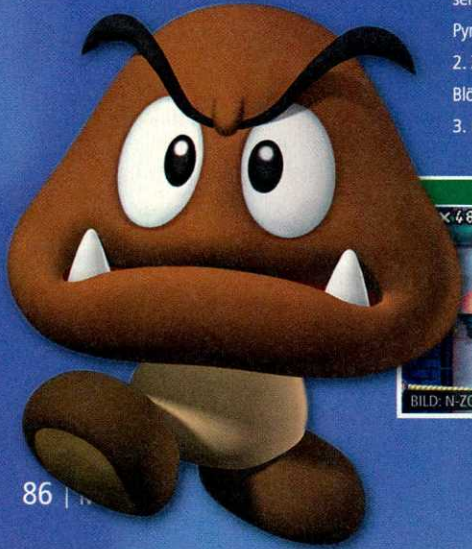
2-4

1. Passt auf die gefräßige Schnapp-Piranha-Pflanze am Anfang auf und krallt euch die Münze.
2. Schwimmt nach dem blauen Pow-Block unter dem Erdhügel hindurch und begebt euch in die rote Warp-Röhre. Im übernächsten Abschnitt findet ihr die Münze links von euch.
3. Zu guter Letzt konfrontieren euch noch die Hammerbrüder. Besiegt die fiesen Handwerker und schnappt euch den Goldtaler.

Geheimer Ausgang: Ihr benötigt einen Minipilz, um den alternativen Level freizulegen. Sobald ihr in den Wasserabschnitt kommt, lauft nach links in die kleine Röhre. So erreicht ihr eine neue Bonushütte.

2-Turm

1. Hangelt euch vom vierten Karussell mit dem Seil nach rechts und lasst euch nach unten plumpsen. Rechts in einer Nische findet ihr die erste Münze.
2. Springt wieder nach oben und lauft nach ganz links zum Felsvorsprung. Mit dem Wandsprung erreicht ihr die Tür. Indem ihr im becherförmigen Behälter kontinuierlich einen Wandsprung ausführt, landet ihr auf einer erhöhten Plattform.



Von dort aus springt ihr auf den sich bewegenden Behälter und erreicht so eine weitere Münze.
3. Setzt den Weg fort und gelangt so in einen Raum mit zwei Knochentrocken-Koopas. Aktiviert per Schalter die drehenden Würfel, springt darauf und erklimmt per Wandsprung einen weiteren Schalter. Links erscheinen nun weitere Plattformen, über die ihr nun bequem die Münze erreicht.

2-5

1. Hüpft auf den dritten umherspringenden ?-Block – von dort gelangt ihr zur ersten Münze.
2. Aktiviert den Pow-Block und springt nach links auf die nun entstandene Ebene mit der Münze.
3. Lasst euch dort, wo der Hammerwerfer steht, in den Treibsand sinken und ihr findet euch in einem geheimen Raum wieder. Der Gegner befördert euch zur dritten Münze. Geht wieder nach links zurück und springt an den grauen Blöcken nach oben, um im Ziel zu landen.

2-6

1. Nach der vierten fliegenden Piranha-Pflanze gibt es die erste Münze – nicht zu verfehlen!
2. Die zweite Münze erwartet euch nach etwa drei Vierteln der Wegstrecke. Bleibt auf dem oberen Brett stehen und springt, um sie zu erreichen.
3. Indem ihr von einem fliegenden Brett zum nächsten springt, erwartet euch die letzte Münze.

2-A

1. Bei den schwimmenden Holzbohlen werdet ihr erstmals fündig. Achtet auf den Kugelfisch!
2. Lasst euch am Ende des Abschnitts durch die Luft wirbeln und erreicht so die zweite Münze.
3. Springt auf das letzte Trampolin und lasst euch auf den Rücken der Koopa-Schildkröte wehen, um durch den Auftrieb in die Röhre zu gelangen. Dort ist der letzte Silberling versteckt.
Geheimer Ausgang: Dort, wo ihr die dritte Münze findet, liegt auch der versteckte Ausgang. So schaltet ihr die Warp-Kanone zur fünften Welt frei.

2-Schloss

1. Den ersten Goldling findet ihr im ersten Teil des Levels. Springt mit dem Wandsprung in eine Nische – die Münze ist nicht zu übersehen!
2. Springt auf einen Kugelwilli. Dadurch erreicht ihr eine höhere Sprungkraft. Im Felsgebilde lauert ein weiteres Fundstück.
3. Hangelt euch mit dem Seil auf eine Anhöhe und schnappt euch den Minipilz. Mit diesem gelangt ihr in eine Ritze, wo die nächste Münze versteckt ist.

WELT 3

3-1

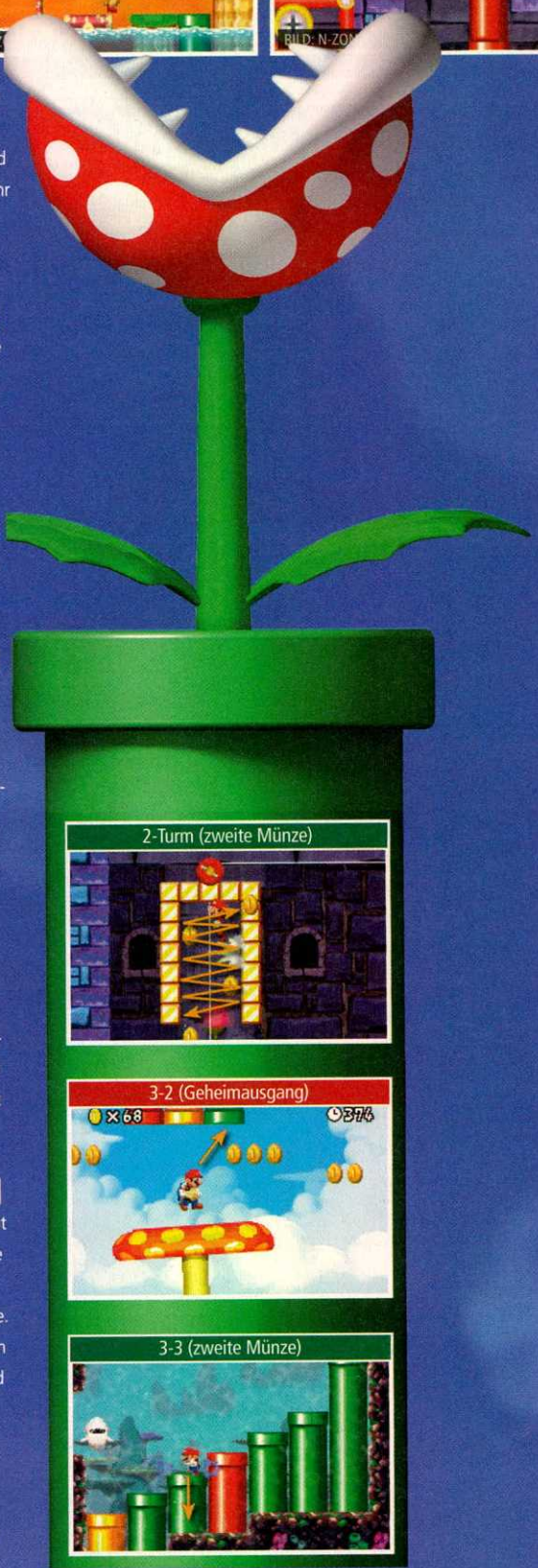
1. Nach dem Speicherpunkt erreicht ihr eine Stelle mit einer roten und zwei grünen Röhren. In der mittleren findet ihr eine Münze.
2. Die zweite ist gleich danach im oberen Bildschirmbereich positioniert. Achtet auf den Fisch!
3. Aktiviert anschließend den blauen Schalter und schwimmt einige Meter weiter. Die Münze ist gut sichtbar, aber beeilt euch, denn es gibt ein Zeitlimit!

3-2

1. Schlüpft kurz nach dem Speicherpunkt in die gelbe Röhre. Dort ist die Münze verborgen.
2. Nachdem ihr wieder oben angekommen seid, springt ihr mit dem richtigen Timing von der zweiten Waage ab. Und noch ein Goldling mehr!
3. Kurz vor Levelende kommt ihr auf einen sich bewegenden Pilz. Springt dort auf die fliegende Schildkröte oder wartet, bis sich der Pilz nach rechts geneigt hat.
Geheimer Ausgang: Wenige Meter nach dem Fundort der zweiten Münze gelangt ihr an eine Stelle mit einer roten, einer gelben und einer grünen Röhre. Springt in die grüne hinein und bahnt euch den Weg zum Levelende. Voilà: Level 3-B ist freigeschaltet!

3-3

1. Ziemlich genau in der Mitte des Abschnitts seht ihr eine gelbe Röhre und zwei benachbarte grüne Röhren. Taucht an dieser Stelle nach links unten hinab und schnappt euch die erste Sternenmünze.
2. Aktiviert auf der gegenüberliegenden Seite den Schalter, schwimmt nach rechts und anschließend nach unten (am roten Ring vorbei). Schlüpft schließlich durch die dritte Röhre, wo der zweite Goldfund auf euch wartet.
3. Lasst euch von den Strudeln auf den Meeresboden treiben und schnappt euch dort die letzte Münze.



HELFEN UND GEWINNEN!
JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.
unterstützt von N-ZONE UNITED FOR AFRICA
*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte
www.gemeinsam-fuer-afrika.de
GEMEINSAM FÜR AFRIKA

3-Spuk

1. Geht in den Raum mit den Kürbissen, den ihr nach einem längeren Marsch nach rechts findet. Springt auf Gegner, um die Münze zu erreichen.
2. Aktiviert den Schalter. Springt dann auf die Plattform und drückt rechts unten auf einen weiteren Schalter. Beeilt euch und bewegt euch schleunigst nach links oben, um die Münze zu finden.
3. Aktiviert wie bei 2. den Schalter rechts unten, lauft dann die Treppe ein Stück hoch und hüpft nun nach unten zur Tür. Ergattert im nächsten Raum den blauen Panzer, um die Blöcke rechts oben zu durchbrechen.

Geheimer Ausgang: Aktiviert zuerst den Schalter, um die Treppe begehbar zu machen. Seid ihr rechts unten angekommen, legt ihr durch Druck auf den zweiten Schalter eine Tür frei, die sich nahe der Aufzugsplattform befindet. So gelangt ihr in die Warp-Kanone, die euch in Welt 6 führt.

3-A

1. Kurz nach dem Speicherpunkt seht ihr ein Gebilde aus grauen Blöcken. Wartet, bis die Spinne alle Blöcke zerbombt hat, und schwimmt dann zur Münze.
2. Den nächsten Fund macht ihr wenige Meter danach. Springt auf einen Koopa, um die nötige Höhe zu erreichen.
3. Um an diese Münze zu gelangen, solltet ihr am besten mit einem blauen Panzer ausgerüstet sein. Schlüpft durch die erste Kopfüber-Warpröhre im nächsten Abschnitt und eilt so zur nächsten Sternenmünze.

3-B

1. Lauft so lange, bis ihr eine einsam stehende rote Röhre findet. Innen angekommen, bewegt ihr euch nach links, schlüpft erneut durch eine rote Röhre und erreicht so eine Münze und einen Item-Block.
2. Kurz vor dem Mittelpunkt befindet sich eine grüne Röhre. Springt von dort aus mit dem Wandsprung erst auf die rote Röhre, dann auf die höher gelegene grüne. So erreicht ihr rechts die Münze.
3. Also wirklich: Diese Münze bedarf nun wahrlich keiner Erklärung!

3-C

1. Bleibt hier so lange auf den Holzbohlen stehen, bis sie nach unten fallen und ihr die Münze einsacken könnt.
2. Der zweite Klunker liegt unter einem Steg. Eure Aufmerksamkeit sollte in diesem Abschnitt dem gefräßigen Fisch gelten!
3. Aktiviert den blauen Schalter, rennt mit einem Affenzahn nach rechts und schlüpft in die rote Röhre. Sehr schwierig!

3-Turm

1. Lasst euch mit der mittleren Röhre nach oben schießen und ein Stück nach unten plumpsen. Haltet euch dann links und hüpft per Wandsprung zur Sternenmünze.
2. Setzt euren Weg auf der rechten Seite des Gitters fort und dreht das Gitter so, dass sich Mario im Vordergrund befindet. Die Münze lauert unterhalb der ersten Tür und ist nicht zu verfehlen.
3. Zerstört mittels Koopa-Panzer die Blöcke rechts neben der zweiten Münze und bahnt euch den Weg zur Tür rechts oben. Aktiviert den Schalter und rennt zügig nach oben zur dritten Münze.

3-Schloss

1. Die erste Münze ist in einer Nische verborgen. Schnappt sie euch und geht in Deckung, bevor euch der Bohrer zermalmt.
2. Schwingt euch mit dem Seil nach links und lasst euch nach unten plumpsen, sodass ihr auf dem Wummp landet.
3. Schlittert unter dem Spalt hindurch und verschanzt euch wie auf dem Screenshot. Sobald sich der Bohrer nach oben bewegt, verlasst ihr euer Versteck und eilt per Wandsprung zur nächsten Sternenmünze.

WELT 4

Wie gelange ich dorthin?

Zugang in die vierte Welt erhaltet ihr, wenn ihr den Endgegner des zweiten Schlosses als Mini-Mario besiegt (Stampfattacke!). Schnappt euch dazu den Minipilz, den ihr vor der Bosstür einsacken könnt.

4-1

1. Springt nacheinander auf die achte und neunte Spinne und erreicht so die Münze.
2. Wiederholt diese Sprungtechnik, wenn ihr auf dem Rücken von Nessie sitzt (kurz nach der Mitte).
3. Die Münze am Ende des Levels könnt ihr euch leicht schnappen, indem ihr einen Koopa-Panzer auf sie werft.

Geheimer Ausgang: Nach dem Speicherpunkt gelangt ihr an eine Plattform mit zwei ?-Blöcken links und rechts. Springt auf diese Ebene und schaltet in der Mitte eine geheime Efeuranke frei. Willkommen in der grünen Bonushütte!

4-2

1. Führt wenige Zentimeter vor dem Speicherpunkt einen Wandsprung aus – nicht verfehlbar!
2. Bewegt euch hier vorsichtig nach rechts auf den Pilz, aber springt rechtzeitig ab, nachdem ihr die Münze aufgesammelt habt.
3. Springt von unten auf den Block mit der Efeuranke. Über den Wolken wartet Münze Nr. 3.

4-3

1. Die erste Münze befindet sich hinter einem Felsvorsprung. Achtet auf das Bildschirm-Scrolling!
2. Zwischen den beiden Muränen steckt der zweite Silberling. Problemlos zu ergattern!
3. Aktiviert ihr den orangefarbenen Schalter, hören die Röhren auf zu sprudeln. Schlüpft in die letzte grüne Warp-Röhre und schnappt euch die Münze.

4-4

1. Sofern ihr den Wandsprung beherrscht, sollte diese Münze kein Problem darstellen. Bewegt euch am linken Rand der Mauer nach unten herab und springt im richtigen Moment wieder ab.
2. Aus dem unsichtbaren Block wächst eine Efeuranke (siehe Screenshot). Klettert hoch und gelangt so zum zweiten Fundstück.
3. Siehe Münze Nr. 1: Mit dem Wandsprung ist auch dieser Silberling leicht zu krallen!

4-5

1. Ein gezielter Wurf des Bob-ombs in das Blockgebilde genügt, um die Münze freizulegen.
2. Springt auf den Block, auf dem sich der Bob-omb befindet, und hüpft anschließend von der Zugbrücke nach oben zur Münze.
3. Schnappt euch erneut einen Bob-omb und platziert diesen auf der grünen Warp-Röhre. So gelangt ihr in einen Raum, in dem ihr mit einer weiteren Bombe die Münze freilegt.

4-6

1. Steigt vor der zweiten Insel von Nessies Rücken herab und krallt euch dort die erste Münze.
2. Springt nach dem Speicherpunkt auf den blauen Schalter und ebnet so den Weg zum Goldstück.
3. Aktiviert den !-Schalter, um in einen Raum zu gelangen, der die dritte Münze beherbergt.

4-A

1. Springt vom zweiten Tretboot nach dem Speicherpunkt auf den Rücken eines Koopas – schwupps, ist die erste Münze im Gepäck! War doch gar nicht so schwer!
2. Schwingt euch wenige Meter darauf mit dem Seil nach rechts zu einer grünen Warp-Röhre, die sich im oberen Bildschirmbereich befindet. Dort wartet der zweite Goldling auf euch.
3. Am Ende des Levels gelangt ihr zu drei Schnapp-Piranha-Pflanzen, die sich in treppenförmiger Anordnung unmittelbar nebeneinander befinden. In der untersten dieser Warp-Röhren ist die dritte Sternenmünze versteckt. Es versteht sich von selbst, dass ihr euch nicht von dem Ungeziefer erwischen lasst.

4-Turm

1. Dreht euch gleich nach dem zweiten Abschnitt hinter das Gitter. An der Stelle mit dem sich auf und ab bewegenden Block findet ihr links die Münze.
2. In der Nähe der drei schwarzen Elektroballen werdet ihr ebenfalls fündig.
4. Geht dort, wo sich der Weg gabelt, nach rechts und sackt weiter oben die zweite Münze ein.

4-Spuk

1. Geht durch die erste Tür, springt auf den Schalter und stellt euch auf eines der herunterpurzelnden Fragezeichen. Im nächsten Raum gelangt ihr an die erste Münze.
2. Lasst euch mit dem Pendel in den nächsten Abschnitt führen und aktiviert den roten Schalter. Ab durch die Tür! Dort springt ihr auf den nächsten Schalter und erreicht mit dem Wandsprung die zweite Sternenmünze.
3. Lasst euch links herabfallen, springt erneut auf den Schalter und stellt euch auf (!) die grüne Röhre (nicht hineingehen!). Setzt einen Minipilz ein und gelangt mit dem Wandsprung zur dritten Münze.

Geheimer Ausgang: Habt ihr einen Minipilz parat, gelangt ihr zur Welt-7-Kanone, indem ihr im Raum mit der dritten Münze mittels Wandsprung ganz nach oben hüpft.

4-Schloss

1. Hüpft nach der dritten Schaukel mit dem Weitsprung nach rechts in die Nische zum ersten Goldfund.
2. Wartet, bis der große Wummp die drei Blockreihen zermalmt hat, und sammelt dann die dritte Münze unterhalb des Erdbodens ein.
3. Das dritte Edelmetall liegt auf einem Podest nahe der ersten Schaukel (nach dem Speicherpunkt). Ein waghalsiger Sprung ist gefragt!

WELT 5

5-1

1. Die erste Münze befindet sich kurz vor der Mitte an einem Baum. Ein simpler Sprung vom ?-Block aus genügt!
2. Auch hier springt ihr zuerst auf den fliegenden Block und erreicht somit die Münze.
3. Springt auf den allein stehenden, gelben Block, um drei weitere Quader entstehen zu lassen. So gelangt ihr zum letzten Goldstück.

5-2

1. Nahe der Röhren schlummert die erste Münze.
2. Schnappt euch das Trampolin, tragt es nach links und stellt es unter die gelbe Röhre. In dem geheimen Raum gibt's eine weitere Belohnung.
3. Mit dem Trampolin springt ihr zur Münze hoch.

Geheimer Ausgang: Betretet die vorletzte herabhängende Röhre und gelangt so in einen weiteren versteckten Bereich.

5-3

1. Schlittert die Hügel hinunter, bis ihr an ein quaderförmiges Iglu kommt. Auf dem Dach ist die

erste Münze versteckt.
2. Kraxelt nach der Mitte nicht die Efeuranke hoch, sondern schlüpft rechts unter dem Eis hindurch (geduckt oder als kleiner Mario).
3. Lauft weiter nach rechts und kraxelt mit dem Wandsprung zur nächsten Sternenmünze.

5-4

1. Hüpft vom letzten Pilz nach dem roten Ring auf den Hügel, wo die erste Münze lauert.
2. Setzt dort einen Minipilz ein und gelangt so in die Höhle mit dem zweiten Silberling.
3. Die dritte Münze ist nicht zu verfehlen. Sie erreicht ihr nach etwa drei Vierteln der Wegstrecke mit dem roten Aufzugspilz.

5-A

1. Springt nach der Mitte auf den Pilz nahe des roten Schalters. Kehrt dann innerhalb des Zeitlimits wieder zur linken Ebene zurück.
2. Der nächste Block beherbergt eine Efeuranke. Aktiviert dort oben den Schalter und lasst euch zur Münze wirbeln.
3. Kurz vor der Zielfahne wartet das dritte goldene Edelmetall auf euch.

5-B

1. Unter einer Eisplattform verbirgt sich die erste Münze. Problemlos erreichbar!
2. Springt auf den Schalter und lasst oben die Blöcke verschwinden. Links in der Ecke ist das zweite Goldstück verborgen.
3. Lauft ein Stück weiter. Auf dem unteren Plateau werdet ihr zum dritten Mal fündig.

Geheimer Ausgang: Für diesen Ausgang benötigt ihr einen blauen Panzer. Führt an der Eiswand unmittelbar vor der Zielfahne einen Wandsprung aus, lauft auf dem Bildschirmrand nach links und legt dort mit dem Panzer die Blöcke frei.

5-C

1. Nach einem Drittel der Wegstrecke gelangt ihr zu einer Münze, die in einem Rahmen eingesperrt ist. Schnappt euch rechts den stetig wiederkehrenden Panzer und zerstört damit das Bockgebilde. Nach einigen Versuchen liegt die Münze frei!
2. Lasst euch zunächst mit dem Aufzug nach unten befördern. Werft dann den Koopa-Panzer in den Abgrund, statt selbst zu springen!
3. Diese Münze ist sehr gut versteckt: Unser Screenshot verrät, welche Blöcke ihr wo zerstören müsst, um in einen Geheimraum zu gelangen. Lenkt den Gegner dort nach links und drückt dann auf den Schalter. Schwupps, landet der Feind unten und zerstört das Blockgebilde auf der linken Seite. Für diese Suche habt ihr euch die funkelnde Belohnung redlich verdient!

5-Turm

1. Zur ersten Münze werdet ihr mehr oder weniger automatisch gelenkt.
2. Auch Nummer 2 lässt nach einigen Sekunden nicht auf sich warten.
3. Simpel, die Dritte: Wer sich rechts hält, der findet auch die letzte Münze ganz leicht. Wenn da bloß die Stachelkugeln nicht wären!

5-Spuk

1. Lauft die Treppe diagonal nach rechts, links und nochmal rechts. Lenkt dann den Gegner auf das Blockquadrat und erreicht mittels Wandsprung die Münze.
2. Geht die Treppe weiter hoch – so lange, bis ihr schrägt unter einer Tür steht. Wartet auf einen Gegner und lasst euch mit einem Sprung auf seinen Kopf nach oben befördern. Springt im nächsten Raum mit dem Wandsprung zur Münze. Schnelligkeit ist Pflicht!
3. Lauft so lange weiter, bis ihr zu drei horizontalen Blöcken gelangt. Springt auf diese, um drei versteckte Blöcke zu aktivieren. Hüpft nun (entweder geduckt oder als kleiner Mario) auf den mittleren oberen Quader und schaltet so eine Efeuranke frei. Klettert schnell nach oben und geht durch die Tür. Sobald sich der Aufzug im nächsten Raum zum zweiten Mal nach oben bewegt, drückt ihr das Digikreuz nach rechts und schnappt euch die dritte Münze.

Geheimer Ausgang: Im selben Raum, wo ihr das dritte Edelmetall findet, könnt ihr eine Efeuranke sprießen lassen. Einfach hochklettern und ab durch die Tür, die euch zur Kanone in Welt 8 bringt!

5-Schloss

1. Nach etwa einem Viertel der Wegstrecke erreicht ihr ein Plateau mit einer Münze. Achtet auf die Schnapp-Piranha-Pflanze!
2. Knapp vor der Mitte könnt ihr euch ein Trampolin schnappen. Springt damit zur Wandnische auf der linken Seite.
3. Nach der Mitte kommt ihr an einen allein stehenden Block. Nehmt rechts auf der Eisfläche Anlauf und versucht, auf dem Klotz zu landen. Hüpft dann mit dem Wandsprung nach oben (schwierig!), rennt nach rechts und sammelt dort die letzte Münze dieser Welt ein.

Geheimer Ausgang: Besiegt den Boss als Mini-Mario, um Zugang zur siebten Welt zu erhalten.

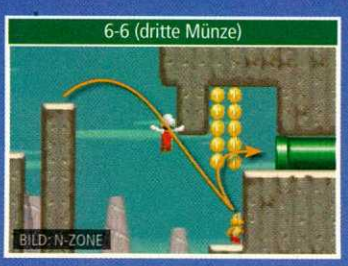
WELT 6

6-1

1. Nach dem Schleichabschnitt kommt ihr an eine Mauer, an der ihr mittels Wandsprung zum ersten Goldschatz gelangt.
2. Dicht dahinter lauert die zweite Münze. Auch diese erreicht ihr mit dem Wandsprung.
3. Wenige Meter vor der Zielfahne wartet das dritte Emblem auf euch. Hangelt euch einfach nach unten!

6-2

1. Stellt euch im zweiten Abschnitt direkt unter die Palme. Sobald die Flut ansteigt, springt ihr dort hoch und schaltet eine Efeuranke frei. Aktiviert oben den Schalter und rennt zügig nach rechts.
2. Schlüpft anschließend in die zweite grüne Warp-Röhre und lasst euch nach rechts befördern. Steigt die Flut an, schnappt ihr euch eine weitere Münze.



3. Unterhalb der Holzplanken verbirgt sich ein weiteres Geldstück. Holt euch oben den Stern, um an den Gegnern unbeschadet vorbeizukommen.

6-3

1. Springt direkt am Anfang auf den umherhüpfenden Block – so erreicht ihr den ersten Groschen!
2. Seid ihr nach eurem Höhlenausflug wieder oben angekommen, besucht ihr die zweite grüne Warp-Röhre, um eine weitere Münze zu erreichen.
3. Genau am Speicherpunkt findet ihr einen stacheligen ?-Block. Springt darauf, wenn die Stacheln nach unten zeigen, und hopst von dort aus nach links zwischen die beiden Röhren, wo der zweite Goldling versteckt ist. Mit einem Wandsprung gelangt ihr übrigens wieder zurück.

6-4

1. Lauft nach dem Feuerwirbel nicht nach rechts, sondern hüpft mit dem Wandsprung nach oben.
2. Springt auf den Schalter, hopst nach oben und sammelt die Münze links ein. Um vom Feuerwirbel nicht erwischt zu werden, haltet ihr euch rechts in der Ecke, bis die Luft rein ist.
3. Haltet euch im nächsten Abschnitt rechts und lauft durch die obere (!) Warp-Röhre. Drei Mal dürft ihr raten, was ihr dort findet?!

6-5

1. Kurz vor dem roten Münzring wartet die erste Münze.
2. Schlüpft nach knapp drei Vierteln der Wegstrecke in die gelbe Röhre. Achtung: Fisch-Alarm!
3. Lasst euch vom Strudel, der von einigen Blöcken umrandet ist, einsaugen und sackt die Münze im geheimen Raum ein.

6-6

1. Lasst euch auf dem vierten Trampolin ganz nach links wirbeln. Der untere Block enthält einen Pow-Schalter – lasst euch erneut mit dem Trampolin nach oben katapultieren und zerstört die Quader (Steuerkreuz im Flug nach unten drücken!).
2. Die nächsten beiden Sprungbretter schießen euch schließlich nach oben. In der Nähe des Kettenhundes liegt die zweite Münze.
3. Bewegt euch im Abschnitt nach dem Speicherpunkt zum Trampolin links unten. Lasst euch in die Höhe schießen und zerstört die vertikalen Blöcke, bis ihr ein weiteres Sprungbrett freilegt. Damit katapultiert ihr euch zur Schildkröte. Drückt auf den blauen Schalter und fliegt dann zum nächsten Koopa. Schlittert im nächsten Raum an der linken Seite der Röhre entlang. Mehrmals probieren!

6-A

1. Wirbelt euch mit dem Strudel nach rechts und sackt im Flug das erste Sammlerstück ein.
2. Lasst euch am wasserfallähnlichen Treibsand nach unten sinken. Der untere Raum beherbergt eine weitere Sternenmünze.
3. Die gelbe Röhre führt euch in einen Raum mit einer Schnapp-Piranha-Pflanze. Springt mit Anlauf darüber und sackt den Goldling ein.

6-B

1. Schnappt euch am Hang den Koopa-Panzer, um ihn auf die Münze zu werfen und sie damit gefahrlos einzusacken.
2. Springt nach der grünen Katapult-Röhre nach links auf die Schildkröte, um das Goldstück zu erreichen.
3. Das letzte Karussell befördert euch nach rechts zur Münze, wenn ihr euch nach dem Absprung duckt.

6-Turm

1. Begebt euch beim vierten Bohrer in die linke Ecke. Nicht zu übersehen!
2. Im zweiten Abschnitt wartet die Münze links oben. Beeilt euch, um nicht vom Bohrer erfasst zu werden!
3. Springt im Raum mit der Bosstür auf Knochentrocken und versucht, mittels Wandsprung das obere Plateau zu erreichen (sehr schwierig!). Falls es nicht klappt, hilft ein Minipilz.

6-Turm 2

1. Kraxelt so lange nach oben, bis ihr an zwei Stachelblöcke kommt. Rechts in der Ecke ist die erste Münze verborgen.
2. Lasst euch mit der rechten, grünen Röhre nach oben schießen und haltet euch auf dem unteren Fließband geduckt. Wichtig: Drückt ihr das Steuerkreuz hier nach unten, geht es nach links. Habt ihr nichts gedrückt, bewegt sich Mario nach rechts.
3. Hangelt euch oben mit dem Seil nach rechts.

6-Schloss

1. Wieder ein Fall für einen Koopa-Panzer: Begebt euch nicht selbst zur Münze, sondern krallt euch einen Panzer und werft diesen auf das Goldstück.
2. Springt auf die untere Platte und holt die Münze. War doch einfach, oder?!
3. Hüpft nach dem Speicherpunkt mit dem Wandsprung nach oben und lauft am oberen Bildschirmrand nach rechts zur Münze.

WELT 7

Wie gelange ich dorthin?

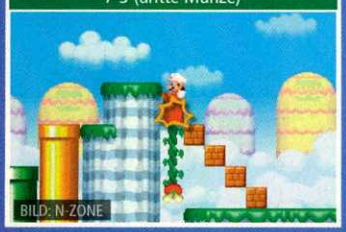
Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Ihr besiegt den Endgegner des fünften Schlosses als Mini-Mario. Hortet den Pilz am geschicktesten in eurem Inventar und setzt ihn erst kurz vor dem dritten Schlag ein.
2. Findet den geheimen Ausgang im vierten Spukhaus. Wo dieser liegt, beschreiben wir auf der vorherigen Seite, außerdem gibt's ein ausführliches Video über alle Münzen-Fundorte auf der DVD.

7-1

1. Bleibt auf der Platte stehen, auch wenn sie augenscheinlich in den Abgrund treibt. So könnt ihr euch die Münze problemlos schnappen.

7-3 (dritte Münze)



7-4 (dritte Münze)

7-5 (erste Münze)

7-5 (Geheimausgang)

2. Ihr gelangt zu einem Fragezeichen mit Flügeln. Springt auf den Block und lasst euch zu einer versteckten Röhre führen. In diesem Geheimraum ist die zweite Münze versteckt.
3. Springt nach der Mittelfahne auf die obere Plattform und lasst euch auf ihr zur dritten Sternenmünze chauffieren.

7-2

1. Die erste Münze ist von Blöcken umzingelt. Ein simpler Sprung genügt, um sie freizulegen.
2. Schnappt euch einen Koopa-Panzer und werft ihn nach links, um die Blöcke auf der rechten Seite zu zerstören und das Geldstück zu erhalten.
3. Haltet euch am Schluss links und achtet auf die Schildkröten.

7-3

1. Besiegt den Hammerwerfer und springt auf die Blöcke, um die Münze zu erreichen.
2. Ihr gelangt auf die Ebene mit dem Geldstück, indem ihr den Koopa als Auftrieb benutzt.
3. Schlüpft in die Röhre nahe des letzten Hammerwerfers. Zerstampft im Abschnitt mit der Zielfahne den oberen Block und lasst die Efeuranke nach unten (!) sprießen. Zerstört auch die beiden unteren Würfel und erreicht so die Münze.

7-4

1. Steuert mit dem zweiten Sprungbrett nach rechts. Von dort aus erreicht ihr problemlos die erste Münze.
2. Katapultiert euch weiter nach oben. Auf dem Trampolinpilz befindet sich Groschen Nummer 2.
3. Oberhalb des ersten Sprungbretts nach der Mittelflagge befindet sich der dritte Schatz.

Geheimer Ausgang: Springt nach oben, bis ihr einen fliegenden Block erreicht. Hüpft von dort mit einem Minipilz in die Lücke und weiter nach links.

7-5

1. Greift euch einen Bob-omb und werft ihn auf die grauen Blöcke, um an die Münze zu kommen. Oder lasst euch von einem Kugelwilli auf die obere Plattform katapultieren.
2. Zerstört mit einem weiteren Bob-omb den Block über der Mini-Röhre und setzt einen Minipilz ein. Lauft im Innenraum nach rechts und schnappt euch dort den Maxipilz. Solange dieser wirkt, geht ihr nach links und schiebt die große, grüne Röhre, welche die Münze gefangen hält, nach rechts.
3. Zwischen den beiden Kanonen befindet sich die dritte Münze.

Geheimer Ausgang: Am Ende des Levels gelangt ihr an eine Röhre, die durch Blöcke versperrt ist. Schnappt euch zuerst den rechten Bob-omb und dann den linken, um hineinzugelangen. Spielt dann bis zur Fahne weiter.

7-6

1. Zerstört direkt nach der Mittelfahne den dritten oberen Block und springt dann von unten auf den dritten unteren Block. Die Efeuranke führt euch zur ersten Münze sowie zum geheimen Ausgang.

7-Spukhaus (Geheimausgang)

2. Springt in das Koopa-„Gehege" und schnappt euch vorsichtig die Münze.
3. Schlüpft durch die gelbe Röhre und springt von Koopa zu Koopa nach rechts, bis ihr zur roten Röhre gelangt.

Geheimer Ausgang: Direkt nach der ersten goldenen Sternenmünze gelangt ihr zur versteckten Tür.

7-7

1. Sofort am ersten Karussell befindet sich der erste Groschen.
2. Unmittelbar vor der Mittelfahne verbirgt sich die zweite Münze. Lasst euch von der Plattform nach unten fallen und hüpft per Wandsprung nach oben.
3. Ein Stück weiter oben ist der dritte Klunker. Springt rechtzeitig nach links!

7-A

1. Unmittelbar neben der roten Plattform sind rechts drei horizontale Blöcke versteckt. Springt von unten, um sie freizulegen! Der nun begehbare Raum enthält die erste Münze.
2. Geht nach oben und springt rechts in die Kanonen-Röhre. Lasst euch an der rechten Mauer langsam herab und schlüpft dann mittels Wandsprung in die mittlere Röhre. Nach etwas Übung gelangt ihr in einen Raum mit der zweiten Münze.
3. Stellt euch nun auf die türkisfarbene Plattform, geht durch die linke Röhre nach oben und lauft so lange nach oben, bis ihr zu einer vertikalen Piranha-Pflanze kommt. Schlüpft hinein, holt euch rechts den Minipilz und geht links per Wandsprung zwischen den Röhren nach oben in den Raum mit der Münze.

7-Spuk

1. Aktiviert den Schalter und geht durch die linke Tür. Schwupps, ist die erste Münze auf dem Konto!
2. Lauft jetzt durch die obere Tür. Links in der Ecke ist der zweite Schatz im Wackelpudding versteckt.
3. Geht durch die untere rechte Tür und springt im nächsten Raum auf den unsichtbaren Block in der Mitte. Springt nun auf den Schalter und fahrt mit den Aufzügen nach oben. Verwandelt im nächsten Abschnitt die Münzen in Blöcke und eilt nach rechts oben zur Münze.

Geheimer Ausgang: Befolgt die Anweisungen bei Punkt 2, lauft aber im Abschnitt mit den umgewandelten Münzen nach links, bis ihr einen funkelnden Block erreicht. Jetzt die Ranke hoch!

7-Turm

1. In der rechten Nische ist die erste Münze.
2. Springt nach der Speicherfahne von Block zu Block nach rechts und sackt die Münze ein.

7-5 (zweite Münze)

7-A (erste Münze)

7-A (zweite Münze)

3. Zu guter Letzt werdet ihr ganz zum Schluss fündig: Achtet gründlich auf die Bewegung der Blöcke und versteckt euch in der Nische, um nicht von den Felsen erfasst zu werden!

7-Schloss

1. Mittlerweile dürftet ihr wissen, wie man solche Münzen einfängt. Selbsterklärend!
2. Befindet ihr euch direkt über der zweiten Münze, lasst ihr euch nach unten fallen und folgt anschließend wieder dem normalen Weg.
3. Knifflig: Springt im richtigen Augenblick von der Plattform ab, um nicht nur die Münze, sondern auch die sichere Ebene zu erreichen.

WELT 8

8-1

1. Nehmt das Trampolin und stellt es auf den braunen Block, um nach oben zu gelangen.
2. Springt auf die Kugelwillis und erreicht so die zweite Sternenmünze.
3. Schnappt euch den Goldling auf dem unteren Plateau, eilt mit dem Wandsprung nach links zurück und hüpft mit dem XXL-Kugelwilli zum Ziel.

8-2

1. Zerstampft im Raum mit den Blöcken den fünften Quader von rechts und erreicht so die Münze.
2. Springt im nächsten Abschnitt auf den Kopf eines Gegners, um zum Goldstück zu gelangen.
3. Springt auf den Wachstums-Block und hopst per Wandsprung nach oben zum letzten Goldschatz.

8-3

1. Im unteren Bildschirmbereich werdet ihr fündig.
2. Oben gibt's die zweite Münze, sofern ihr als Super Mario die Blöcke zerstören könnt.
3. Der dritte Klunker wartet wieder im unteren Drittel auf euch. Münze schnappen und weg!

8-4

1. Mit dem Weitsprung zum Felsvorsprung!
2. Ein Hüpfer genügt. Kein Problem für euch!
3. Schlüpft mit dem Minipilz in die kleine Röhre, schnappt euch dort den Stern und eilt nach rechts. Holt dort den nächsten Stern und bewegt euch nach links zur letzten Sternenmünze.

8-5

1. Auf dem unteren Kippfelsen ist die erste Münze. Aua, heiß!
2. Wer will hier schon todesmutig in die Lava springen, wenn man auch einen Koopa-Panzer vorausschicken kann? Also: Panzer auf die Münze werfen!
3. Springt auf den letzten Kippfelsen und von dort zum Goldschatz.

8-6

1. Lasst euch mit der grünen Röhre zum ersten Goldstück schießen.
2. Mit dem Sprungbrett lasst ihr euch nach links wirbeln. Zerstört die Blöcke, um die Münze abzugreifen, die darunter liegt.
3. Kein Problem für helle Köpfe: Lauft von links aus dem Bild heraus, um rechts eure Münzsammlung in diesem Level zu komplettieren!

8-7

1. Zerstört den Hammer-Heini und rennt (Taste gedrückt halten!) unter der Brücke hindurch. So fallt ihr nicht hindurch und erreicht die erste Münze.
2. Auf der Plattform des Bumerangwerfers glitzert es zum zweiten Mal.
3. Noch ein Hammer-Akrobat! Zerstampft erst ihn und dann die Plattform unter ihm, um das letzte Goldstück einzukassieren.

8-8

1. Gleich am Anfang auf der oberen Plattform: Sternenmünze Nr. 1!
2. Erkennt ihr die Miniröhre kurz nach der Mittelfahne? Reingeschlüpft und die zweite Sternenmünze abgesahnt!
3. Wartet, bis die Lavabrocken das Blockgebilde mit der Münze darin zerstört haben, und krallt euch danach den Schatz.

8-Turm 1

1. Haltet euch gleich am Anfang links und nutzt die beiden Plattformen als Aufstieg zur Münze.
2. In dem Abschnitt, in dem die Stachelkoopas die Wände entlanglaufen, findet ihr die Münze links oben in der Ecke.
3. Ein eleganter Sprung vom fliegenden ?-Block aus genügt, um den Groschen zu holen.

8-Schloss

1. Aktiviert den ersten und dritten Schalter und zieht mit der Plattform nach links zur Münze.
2. Betätigt auch den vierten Schalter und springt von der kleinen auf die obere Plattform. Nicht abspringen, ihr erreicht die Münze von selbst!
3. Habt ihr wieder festen Boden unter den Füßen, drückt nicht auf den Schalter, sondern geht weiter nach rechts. Zum Schluss unten entlanggehen und mit dem Wandsprung zur Münze und zurück!

8-Turm 2

1. Kurz vorm Mitteltor, unverfehlbar!
2. Verfolgt nach dem ?-Block die obere Route und erlangt so die zweite Sternenmünze.
3. Kurz nachdem der zweite Stachelball hineinrollt, haltet ihr Ausschau nach einem Felsvorsprung, der die dritte Sternenmünze beherbergt.

8-Burg

1. Lauft im dritten Raum nach rechts, aktiviert den ?-Schalter und schleicht euch links am Wummp vorbei. Geht im nächsten Abschnitt ganz nach links und betätigt erneut einen ?-Schalter, um im linken Bereich eine Plattform in Bewegung zu setzen. Eilt dann nach rechts zurück, geht oben durch die Tür und schnappt euch im nächsten Abschnitt oberhalb der Mini-Wummps die erste Sternenmünzet!
2. Geht dann die Treppe nach unten. Der Item-Block auf der zweiten Stufe nach dem Knochen-trocken-Koopa enthält einen ?-Schalter. Springt darauf und geht nach oben durch die Tür. Bewegt euch nun im nächsten Raum mithilfe der Plattform nach links. Der zweite Glitzerstein ist im folgenden Abschnitt verborgen und problemlos erreichbar.
3. Das alte Spielchen aus *Super Mario Bros.*: Nur wenn ihr euch für die richtige Route entscheidet, gelangt ihr zur nächsten Etappe. Das Geräusch des Glöckchens symbolisiert jeweils, dass ihr alles richtig gemacht habt. Wählt zuerst den unteren Pfad, lauft bei der nächsten Abzweigung oben herum und nehmt schließlich den unteren Weg. Zerstampft schließlich die Blöcke und schnappt euch die letzte Sternenmünze! Wer so weit gekommen ist, der hat auch für das Endboss-Duo die richtige Taktik parat. Viel Erfolg!

Der ultimative Technik-
Einkaufsführer zur WM

Mit Gewinnspiel:

WM-Hightech-Wohnzimmer zu gewinnen!

Jetzt im Handel oder bequem online bestellen unter www.sft-magazin.de/shop

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo GameCube-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (20 GB)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GB)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Die N-ZONE-Redaktion steht für ehrliche, unabhängige und kompetente Berichterstattung. Was hältst du von der N-ZONE-Redaktionsgarantie?
❑ Einfach super! ❑ Ist mir egal
❑ Find ich schlecht, weil _____

4. Ab sofort versehen wir alle Bilder und Videos mit einer Quellenangabe. Was hältst du von dieser Information?
❑ Sehr schön! ❑ Ist mir egal
❑ Ich finde die Quellenangaben überflüssig.

5. Wir vergeben ab sofort nur noch Einschätzungen zu Versionen, die wir selbst spielen durften. Was hältst du davon?
❑ Finde ich sehr gut ❑ Ist mir egal
❑ Ich fand das alte System besser.

6. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

7. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Red Steel	___	❑	❑	❑
Rayman Raving Rabbids	___	❑	❑	❑
Sonic Wild Fire	___	❑	❑	❑
Call of Duty 3	___	❑	❑	❑
Pokémon Diamond & Pearl	___	❑	❑	❑
Super Monkey Ball Adventure	___	❑	❑	❑
New Super Mario Bros.	___	❑	❑	❑
Big Brain Academy	___	❑	❑	❑
Electroplankton	___	❑	❑	❑

8. Seit der Ausgabe 07/06 präsentiert sich die N-ZONE komplett in neuem Look. Wie gefällt dir das neue Design?
❑ Einfach klasse! ❑ Ist mir egal
❑ Ich fand das alte Design schöner!

9. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?
❑ Kann sie leider nicht nutzen ❑ Spiele sie auf der PS2 ab
❑ Verwende normalen DVD-Player ❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

10. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?
Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Test: _____ Vorschau: _____ Spiel-Trailer: _____
Film-Trailer: _____ E3-Messebericht: _____

11. Seit der Ausgabe 07/2006 bieten wir unseren Abonnenten das N-ZONE-Plus-Abo an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?
❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr über diese Neuerung.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze! Wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

12. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

13. Das Heft erhält folgende Schulnoten:
Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

14. Folgende Rubriken interessieren mich:
❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

15. Seit welcher Ausgabe liest du die N-ZONE? (Aktuelle Ausgabe: 08/2006)
Ausgabe: ____/____

16. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

17. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

18. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:
_____

19. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?
_____

20. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?
_____

21. Lesercharts: Welche drei Spiele für GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

22. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 08, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 15", wenn *Metroid Prime* euer absoluter Lieblingstitel ist.). Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 05" und wählt somit *DK: Bongo Blast* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Teilname per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit der Gewinnspielnummer, der Lösung (sofern notwendig) und eurer Adresse an unten stehende Nummer.

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01 Age of Empires	DS
02 Baten Kaitos Origins	GC
03 Big Brain Academy	DS
04 Children of Mana	DS
05 DK: Bongo Blast	GC
06 Diddy Kong Racing	DS
07 Electroplankton	DS
08 Excite Truck	Wii
09 Final Fantasy III	DS
10 Harvest Moon	GC/DS
11 LEGO Star Wars II	GC/DS/GBA
12 Jump Super Stars	DS
13 Metroid Prime: Pinball	DS
14 Metroid Prime 3: Corruption	Wii
15 Project H.A.M.M.E.R.	Wii
16 Pokémon Diamond & Pearl	DS
17 Pokémon Mystery Dungeon	GB
18 Pokémon Ranger	DS
19 Rayman Raving Rabbids	Wii
20 Red Steel	Wii
21 Riviera: The Promised Land	GBA
22 Starfox DS	DS
23 Super Mario Galaxy	Wii
24 Super Paper Mario	GC
25 Super Smash Bros. Brawl	Wii
26 Zelda: Phantom Hourglass	DS
27 Zelda: Twilight Princess	GC/Wii
28 Wario Ware: Smooth Moves	Wii
29 Wii Sports	Wii
30 Yoshi's Island 2	DS

LESERCHARTS

01 Animal Crossing: Wild World	DS
02 Battalion Wars	GC
03 Chibi Robo!	GC
04 Dr. Kaw. Gehirn-Jogging	DS
05 FIFA Street 2	GC
06 Ice Age 2	DS/GB/GC
07 Kirby: Power Paintbrush	DS
08 LEGO Star Wars	GC
09 Mario & Luigi: Partners in ...	DS
10 Mario Kart DS	DS
11 Mario Kart: Double Dash!!	GC
12 Mario Smash Football	GC
13 Mario Party 7	GC
14 Metroid Prime Hunter	DS
15 Metroid Prime	GC
16 Metroid Prime 2: Echoes	GC
17 Nintendogs	DS
18 Need for Speed: MW	GC
19 Need for Speed Undergr. 2	GC
20 Pokémon Link!	DS
21 Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
22 Resident Evil Zero	GC
23 Resident Evil 4	GC
24 Super Mario Smash Bros.	GC
25 Super Mario 64 DS	DS
26 Super Princess Peach	DS
27 Tetris DS	DS
28 Trauma Center	DS
29 Viewtiful Joe: DT	DS
30 Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)

Redaktionsdirektor **Hans Ippisch**

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) **Fabian Sluga**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Udo Crnjak, Thomas Eder, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Christoph Kraus, Sascha Dowidat, Sebastian Stange, Marius Wallat

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt
Community Manager Marc Brehme

Art Director Andreas Schulz
Layout Lars Kromat, René Weinberg, Wojtek Pruchnicki
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Lars Kromat

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director **Hans Ippisch**
Marketing Director Martin Reimann
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Peter Kusterer: Tel.: +49 89 900 475-130; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 859-5464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20/Plus-Abonnement € 51,60
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20/Plus-Abonnement € 63,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Normal-Abonnement € 42,-/Plus-Abonnement € 56,40

ISSN/Pressepost: N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 43739, ISSN: 1433-8424

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZYN SPORTOWY, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT.

Die Kolumne

Der Weg ist das Ziel

BILD: N-ZONE

Am Anfang war der Ball und zwei winzige Striche: *Pong* war geboren und fesselte uns als erstes Videospiel an den Fernseher – wir waren zufrieden. Zehn Jahre später belebte der technische Fortschritt durch Scrolling, brillante Farbenpracht und Stereosound klassische Genres wie Action-Adventure, Ego-Shooter oder Geschicklichkeit – und wir waren erneut glücklich. Für ein paar Jahre! Jetzt hat sich ein gewisser Sättigungseffekt eingestellt, denn Videospiele haben den Charakter von fettigem Fast Food bekommen: zwei Mal *Tomb Raider* mit Mayo, bitte – zum Mitnehmen! Es schmeckt irgendwie saulecker, ist schnell hinuntergeschlungen, aber hinterlässt doch eine Lücke im Magen. Und dann gibt es Spiele, an denen können wir uns gar nicht satt spielen. Sie besitzen eine hohe Langzeitmotivation und sind oft nur am Rande ein Spiel im herkömmlichen Sinn.

Während *Nintendogs* noch als Simulation zu werten ist, heben Spiele wie *Animal Crossing: Wild World*, *Dr. Kawashimas Gehirnjogging* oder *Electroplankton* traditionelle Gameplay-Regeln endgültig aus den Angeln: Es gibt keinen Highscore, keine Levelabschnitte und noch nicht mal ein Ende – denn der Weg ist das Ziel! Und diesen Weg zu gehen macht so viel Spaß, dass ich auf die Fast-Food-Buden am Wegesrand getrost verzichten kann. Ist das also die Zukunft der Spiele? Was haltet ihr von dieser neuen Generation? Schreibt uns an redaktion@n-zone.de.

Kurioses aus der Videospielbranche: M-82

Erinnert ihr euch noch an Kaufhausbesuche Anfang der 90er-Jahre – an die rot-schwarzen Nintendo-Schränke, auf denen oftmals ein monströser schwarzer Kasten mit zwölf NES-Modulen stand? Das ist das M-82, ein Promotion-Modul-Wechsler. Durch eine Plexiglasfront blickten damals *Mario Bros. 3*, *Castlevania* oder *To The Earth* dem begeisterten Nintendo-Fan entgegen, zwischen denen mittels eines roten Select-Knopfes gewechselt wurde. Damit Spielejünger das an einen Arcade-Automaten erinnernde M-82 nicht in dauerhaften Beschlag nahmen und blockierten, ließ sich ein Zeitlimit einstellen. 30 Sekunden oder 3, 6 bzw. 128 Minuten, dann führte das Gerät einen Reset aus. Aufgrund der geringen Verbreitung ist das M-82 heute nur noch sehr schwer bekommen und natürlich das ultimative Highlight einer jeden Nintendo-Sammlung.

BILD: N-ZONE

Was wird gespielt bei ...

Yojiro Ogawa

Yojiro Ogawa behält sein Alter lieber für sich und ist Game Design Section Manager bei Sega Japan.

Was spielst du im Augenblick?
Zurzeit am liebsten *Dragon Quest Young Yungus and the Mysterious Dungeon* auf der PS2

Was gefällt dir an diesem Spiel?
Ich spiele das Spiel, weil ich schon das Rollenspiel *ROGUE* mochte. Außerdem ist der Film fantastisch.

Welche Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
The Legend of Zelda: The Wind Waker, das hat mir persönlich noch besser gefallen als *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Was gefällt dir am DS am meisten?
Ich denke, *Project Rub*, seitdem ich an der Entwicklung beteiligt war. Wir wussten zu Beginn ja noch nicht, wie die Spieler Touchscreen und Mikrofon annehmen würden.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Meine Passion für Spiele hat eindeutig mit *ROGUE* auf dem PC angefangen. Im Alter zwischen 14 und 20 habe ich Stunden davor verbracht. Aber mir haben auch Sega-Titel wie *Space Harrier* sehr gefallen.

Welche Spiele-Genres bevorzugst du generell?
Ich mag vor allem gute Action-Spiele, bin aber auch Rennspielen nicht abgeneigt.

Welches Multiplayer-Game spielst du?
Streets of Rage 2 – es ist eines der besten Spiele, die ich kenne, auch wenn das jetzt doof klingt, weil es ein Sega-Titel ist. Ich spiele es immer wieder zusammen mit meinen Freunden.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Ich verspreche euch, dass wir Wii tatkräftig unterstützen werden und die Herausforderung suchen. Haltet also nach neuen Infos über Sonic Ausschau!

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

Die Ausgabe stand im Zeichen der Handhelds – satte zehn Tests für den Game Boy Color und den Game Boy Advance ließen in der Redaktion die kleinen Bildschirme glühen. Absolutes Highlight war natürlich *Mario Kart: Super Circuit*, das satte 91 Prozent abräumen konnte. Diese Wertung wurde nur noch durch die US-Version von *Pokémon Crystal* mit 94 Prozent getoppt. Auf dem N64 sah es eher mau aus. Mit Tony Hawk's Pro Skater 2 gab es dann aber doch noch einen kleinen Lichtblick, der denn zweite Teil der Skaterei sahnte mit 91 Prozent einen N-ZONE-Hit ab.

N-ZONE 09/06 ab 02. August am Kiosk!

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:
Rayman Raving Rabbids (Wii)
LEGO Star Wars II (GC)
Marvel Ultimate Alliance (Wii)

BILD: ELECTRONIC ARTS

| Vorschau

Need for Speed Carbon

Electronic Arts gibt Vollgas: Im nächsten *Need for Speed*, das sowohl für alle aktuellen Nintendo-Konsolen als auch auch für den Wii erscheinen wird, können sich Vollgas-Fetischisten wieder nach Herzenslust austoben. In der Vorschau in der nächsten N-ZONE gibt's erste Infos zum kommenden *NfS*!

| Vorschau

BILD: KONAMI

Castlevania: Portrait of Ruin

Wir stellen euch das neueste Abenteuer der beliebten Blutsauger-Sippe ausführlich vor.

| Vorschau

BILD: UBISOFT

Splinter Cell: Double Agent

Brandheiße Eindrücke und Informationen zum nächsten Auftritt des Super-Agenten Sam Fisher

| Vorschau

BILD: ACTIVISION

Tony Hawk's Downhill Jam

Der bekannteste Skater der Welt begibt sich in dem Nintendo-exklusiven Titel auf steile Abwege.

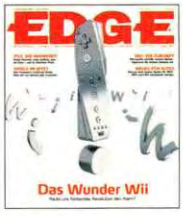
Lesefutter für Konsolenfans

XBOX-ZONE 07-08/06

Wichtigste Themen: E3 2006, *Halo 3, BioShock, Gears of War, Hitman: Blood Money, Moto GP 2006* und *Tischtennis*

PLAYZONE 08/06

Wichtigste Themen: Brothers in Arms: Hell's Highway, GTA Liberty City Stories, Forbidden Siren 2, Assassin's Creed, LocoRoco



EDGE 08/06

Wichtigste Themen: Heavenly Sword, Red Steel, Alone in the Dark und eine Reportage zum Thema Mobile Gaming

CVG 08/06

Wichtigste Themen: Red Steel, Crysis, Halo 3, Resistance: Fall of Man, Zelda: Twilight Princess, Super Mario Galaxy, BioShock

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr, Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.